Niveau(x) d'enseignement: 1 Numéro EDUQ : 9370685
Centre d'intérêt: 640

Catalogue des logiciels éducatifs évalués : [1993] / réalisation des évaluations, Sonia Bélanger... [et al] ; Services documentaires multimedia ; Direction générale des ressources didactiques et de la formation à distance, Direction des ressources technologiques de formation. -- [Nouv. éd.]. -- Québec : Ministère de l'éducation, 1993.
698 p. en pag. multiple ; 28 cm.

En tête du titre: Banque québécoise. Code: 16-4357-03; 93-0097. Index.

ISBN 2-550-23617-3

Vedette(s)-secondaire(s): Bélanger, Sonia, éd * Services documentaires multimedia * Québec (Province). Direction des ressources technologiques de formation

---

Descripteur(s): Didacticiel * Logiciel * Evaluation de logiciels * Répertoire * Primaire (Ordre d'enseignement) * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Refonte du catalogue paru précédemment en 1990 (EDUQ : 8970776) et des deux suppléments du printemps 1991 et de l'hiver 1992 (EDUQ : 9270516). On y trouve des notices détaillées sur chacun des logiciels évalués depuis 1985-1986 et jugés recommandables pour les écoles. On y présente des évaluations de didacticiels et de logiciels-outils. Les notices sont classées en suivant le numéro de catalogue qui correspond à chaque titre et que l'on retrouve au coin inférieur droit de la première page d'une notice. Un index des titres des logiciels par ordre alphabétique, un index des programmes d'études visés, un index des utilisateurs, un index des marques de micro-ordinateur ainsi qu'un index des distributeurs donnent accès aux notices. Chacune d'elles contient une page de description du logiciel et une page d'évaluation. Chacun des critères d'évaluation reçoit une cote partielle et la page d'évaluation comprend une synthèse des forces et des faiblesses du logiciel, à laquelle correspond une cote globale. En plus du matériel à utiliser, chaque notice comprend une description du logiciel, des indications pour se le procurer, des commentaires sur le contenu, la pédagogie, les programmes d'études, la facture, l'adaptation à la pratique pédagogique ainsi qu'une synthèse de l'évaluation.

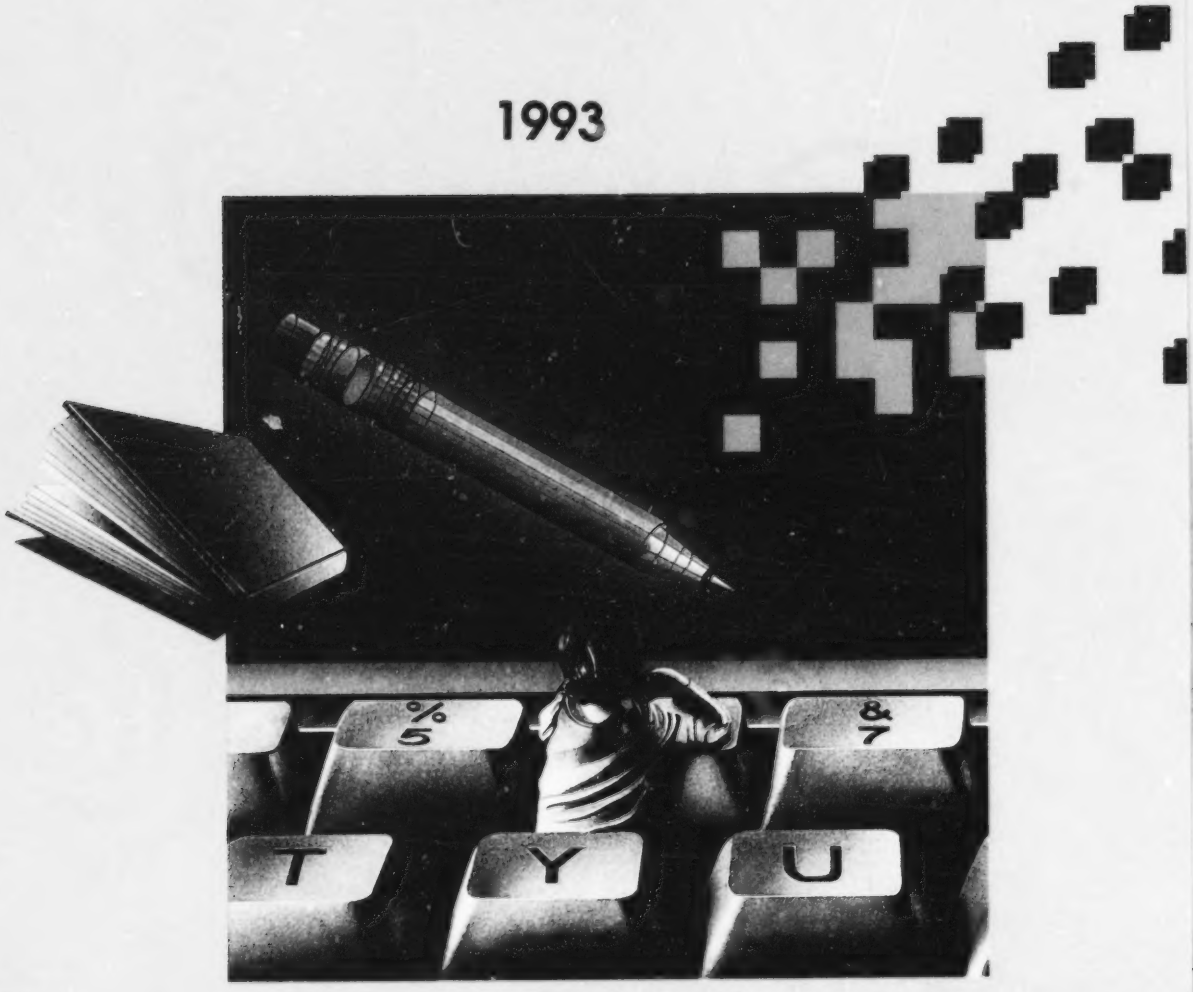
Type de document:

BANQUE QUÉBÉCOISE

Catalogue des

LOGICIELS ÉDUCATIFS ÉVALUÉS

1993



Québec

9370685

Ceci est la nouvelle édition du

Catalogue des logiciels éducatifs évalués.

Veuillez détruire les éditions précédentes.

Réalisation des évaluations

Sonia Bélanger
Janine Gomel
François-Paul Huneault
Robert Paquette

Secrétariat

Monick Morand

Traitement des données

François-Paul Huneault

Archivage et composition

Services documentaires multimédia inc.

Coordination

Pierre-Yves Maurice

Direction générale
des ressources didactiques
et de la formation à distance

Direction des ressources
technologiques de formation

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
1993-92 93-0097

Dépôt légal :
premier trimestre 1993

Bibliothèque nationale
du Québec

Bibliothèque nationale
du Canada

ISBN 2-550-23617-3
Code : 16-4357-03

BANQUE QUÉBÉCOISE

Catalogue des

LOGICIELS ÉDUCATIFS ÉVALUÉS

Québec
Mars 1993

Le ministère de l'Éducation du Québec remercie les enseignantes et les enseignants et les responsables des centres d'enrichissement en micro-informatique scolaire (CEMIS) régionaux qui ont participé aux évaluations de logiciels éducatifs, ainsi que les directeurs des écoles et des services éducatifs des commissions scolaires qui ont rendu leur réalisation possible.

Dans le présent document, le masculin est utilisé comme générique, sans discrimination et dans le seul but d'alléger le texte.

La Direction des ressources technologiques de formation du ministère de l'Éducation du Québec est responsable de la coordination et du financement de la *Banque québécoise des logiciels éducatifs évalués*, tant dans sa version informatique que dans sa version imprimée. Elle est également responsable du contenu de la *Banque québécoise*.

La Société SDM inc. est chargée de la gestion de la base de données informatisées ainsi que de la composition de la version imprimée.

SOMMAIRE

Avant-propos vii

Titres des logiciels élagués xi

Critères et sous-critères d'évaluation des didacticiels xii

Critères et sous-critères d'évaluation des logiciels-outils xiii

Comment trouver la notice d'un logiciel évalué xiv

Comment lire la première page d'une notice xv

Notices des logiciels éducatifs évalués

Index des titres xvii

Index des titres anglais xxi

Index des programmes d'études xxiii

Index des utilisateurs xxix

Index des marques de micro-ordinateurs xxxix

Index des distributeurs xlvii

AVANT-PROPOS

Le nouveau *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* est une refonte des trois ouvrages parus précédemment, à savoir le *Catalogue* de base de 1990 et les deux suppléments du printemps 1991 et de l'hiver 1992.

Le travail de refonte et de mise à jour a été rendu nécessaire parce que, de façon générale, les renseignements contenus dans les publications précitées n'étaient plus toujours exacts, particulièrement pour ce qui est des plus vieux logiciels. Les principales corrections ont été faites dans les champs d'information suivants : les coordonnées des éditeurs et des distributeurs; les composantes du logiciel; le matériel nécessaire; les prix et les modalités de licence.

En ce qui concerne les champs qui se rattachent aux différents critères d'évaluation, des modifications ont pu être faites lorsqu'un logiciel évalué est maintenant offert dans une autre version ou lorsque les faiblesses décelées à l'évaluation ont été corrigées par l'auteur.

Plusieurs notices de logiciels évalués qui apparaissent aux catalogues précités ont été élaguées parce que, dans la très grande majorité des cas, les titres qui y correspondent ne sont plus distribués.

La liste des titres élagués se trouve à la page xi.

De plus, le *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* ne sera pas réimprimé en entier avant quelques années. C'est par des mises à jour régulières que ce nouveau catalogue sera enrichi, à mesure que les évaluations de logiciels seront effectuées.

Le *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* est une production de la Direction générale des ressources didactiques et de la formation à distance du ministère de l'Éducation et s'adresse aux membres du personnel enseignant québécois en quête de logiciels de qualité pour leur classe.

Le *Catalogue* est issu de la *Banque québécoise*. Il présente des notices détaillées sur chacun des logiciels qui ont été évalués depuis l'année scolaire 1985-1986 et qui sont **jugés recommandables pour les écoles**. On n'y trouvera donc pas de notices sur des logiciels qui ne répondraient pas aux critères de qualité fixés.

Des autres publications sur les logiciels éducatifs le *Catalogue* se distingue par deux traits particuliers. D'une part, il met en lumière les programmes d'études auxquels les logiciels se rattachent. De cette façon, les éducateurs et les enseignants québécois sont mieux guidés dans leur choix de produits adaptés aux programmes d'études en vigueur au Québec. D'autre part, le double système de cotes intégré à l'évaluation permet à chaque utilisateur de choisir les logiciels selon les critères qui lui conviennent le mieux.

Chaque notice contient une page de description du logiciel et une page d'évaluation. Chacun des critères d'évaluation reçoit une cote partielle.

- A : très satisfaisant
- B : satisfaisant
- C : peu satisfaisant
- D : insatisfaisant

La page d'évaluation du logiciel comprend, en outre, une synthèse des forces et des faiblesses du logiciel, à laquelle correspond une cote globale.

- Cote 4 : évalué et recommandé avec certaines réserves
- Cote 5 : évalué et recommandé

Les utilisateurs du *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* trouveront des évaluations de didacticiels et de logiciels-outils, ce qui a pour effet de modifier la présentation de la page contenant l'évaluation du logiciel puisque les critères d'évaluation d'un logiciel-outil et d'un didacticiel diffèrent.

Les critères d'évaluation sur lesquels sont fondés les commentaires sont présentés aux pages xii et xiii.

Le *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* ne comprend pas tous les logiciels de qualité produits au Québec, mais seulement ceux qui ont été soumis à l'évaluation depuis l'année scolaire 1985-1986. L'utilisateur du *Catalogue* est donc invité à ne pas restreindre sa recherche de logiciels à ce seul document. Un produit ayant des qualités exceptionnelles peut ne pas y être mentionné, vu qu'il n'a pas encore été évalué.

Le responsable du Programme d'évaluation des logiciels éducatifs du ministère de l'Éducation acceptera volontiers toute requête d'évaluation d'un logiciel qui ne figure pas dans le présent document.

Les renseignements d'ordre technique contenus dans le présent catalogue sont exacts au moment de sa parution. Le domaine du logiciel évoluant rapidement, le lecteur aura avantage à vérifier ces renseignements auprès du distributeur, particulièrement en ce qui concerne les prix.

Les logiciels éducatifs qui se trouvent dans le présent *Catalogue* sont également répertoriés chez SDM inc., dans la *Banque québécoise* et dans *Logibase*.

Les personnes et les organismes qui voudraient utiliser le *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* sous une forme électronique peuvent profiter des trois possibilités suivantes :

- le lien télématique;
- le transfert des notices sur disquette;
- l'utilisation d'un disque optique compact.

Dans les trois cas, il faut s'adresser à :

Monsieur André Roux
SDM inc.
1685, rue Fleury Est
Montréal (Québec)
H2C 1T1
Téléphone: (514) 382-0895
Télécopieur: (514) 384-9139

Pour de plus amples renseignements sur le *Catalogue des logiciels éducatifs évalués* ou sur le *Programme d'évaluation des logiciels éducatifs*, veuillez vous adresser à :

Monsieur Pierre-Yves Maurice
Ministère de l'Éducation
Direction des ressources technologiques de formation
600, rue Fullum, 8e étage
Montréal (Québec)
H2K 4L1
Téléphone: (514) 873-3367
Télécopieur: (514) 864-1948

TITRES DES LOGICIELS ÉLAGUÉS

L'accord des verbes usuels I
L'accord des verbes usuels II
Additions et soustractions, série éducative
Alphabex
L'artiste GEM
Associations 5
Balistique
Bonjour
La bourse
Le bureau GEM
Chantier-P2
Chevaliers II
Choix des opérations
Clavier vidéo interactif
Les conifères
Défi : jeu d'entreprise informatisé
Le dessinateur de précision GEM
Dictée électronique
Le dictionnaire
L'écrivain
ÉPI : évaluation pédagogique informatisée
Euréka
Évalue-toi. 1 : condition physique
Ève
Faits d'addition
Les feuillus en été
Les feuillus en hiver
Fractions
Géo-graph
Graphique à bandes
Image souris
Intonation élémentaire
Je conjugue
Je lis... j'écris
La ligne du temps
Logiciel d'application graphique
Logique et math : jeux éducatifs
Maxime
Mégatexte
Message-Espion
La mesure
Micromath
Mot en vedette
Mots croisés vivants
Les nombres naturels
Nous les étoiles du français (3e année)
Nous les étoiles du français (4e année)
Nous les étoiles du français (5e année)
Nous les étoiles du français (6e année)
Numération, série éducative 3-4
Observations en sports collectifs
Opération S.O.S
Orthographe 1
Participes passés, 1re secondaire
Participes passés, 2e secondaire
Participes passés, 3e secondaire
Partons à l'aventure à bicyclette
Photo
ProgiTEXTE
Ram-mots
Les relations entre les êtres vivants
Rémisol
Restaubec enr. (La comptabilité 1)
Richard accords
SAREMO : choix de carrière
SCARABÉE (version anglaise)*
Scénario 3
Scénario 6
Sériation
Le simulateur électrique
Simulex
Sito (Mentor)
SM verbes : seconde mémoire
Soustraction et révision de l'addition
SUPER micro SCOPE 1
Table de multiplication
Tangram
Texte-Phrases
Le traitement de texte GEM
Trans-forme
Verbatex
Vers la maîtrise de l'orthographe

* Ce logiciel est encore distribué. Les renseignements et l'évaluation le concernant ont été insérés à la notice de la version française du logiciel.

CRITÈRES ET SOUS-CRITÈRES D'ÉVALUATION DES DIDACTICIELS

CRITÈRES	SOUS-CRITÈRES
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	Explicitation - Sériation
CONTENU DU DIDACTICIEL	Pertinence - Précision et exactitude - Profondeur et ampleur - Cohérence - Impartialité - Qualité de la langue
DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE	Démarche - Interactivité - Renforcement - Rétroaction - Qualité de l'évaluation - Pertinence du médium
CONFORMITÉ AUX PROGRAMMES D'ÉTUDES	Conformité des objectifs - Conformité du contenu - Conformité de la démarche
FACTURE	Convivialité - Performance - Maîtrise - Polyvalence - Fiabilité - Qualités esthétiques
ADAPTATION À LA PRATIQUE PÉDAGOGIQUE	Adaptabilité - Qualité de la gestion pédagogique - Justification des activités de prolongement - Justification du mode interactif - Complémentarité de la documentation

CRITÈRES ET SOUS-CRITÈRES D'ÉVALUATION DES LOGICIELS-OUTILS

CRITÈRES	SOUS-CRITÈRES
CAPACITÉ DE SAISIE ET DE TRAITEMENT DE L'INFORMATION	Puissance du logiciel - Possibilités d'affichage - Flexibilité de traitement des données - Flexibilité de recherche de l'information - Vitesse
CAPACITÉ D'IMPRESSION	Diversité des formats d'impression - Diversité des périphériques d'impression acceptables - Utilisation maximale des capacités des périphériques d'impression
FACTURE	Fiabilité - Qualités ergonomiques - Qualités esthétiques
ADAPTABILITÉ	Capacité d'importation et d'exportation de données - Adaptation à différentes configurations d'appareils - Possibilité de mise en réseau - Accès à des outils connexes
CONVIVIALITÉ	Facilité d'installation - Facilité d'apprentissage - Facilité d'utilisation - Qualité du soutien documentaire
ADAPTATION À LA PRATIQUE PÉDAGOGIQUE	Adéquation aux besoins des utilisateurs visés - Adéquation aux besoins des enseignants - Possibilité d'intégration aux activités scolaires

COMMENT TROUVER LA NOTICE D'UN LOGICIEL ÉVALUÉ

Les notices des logiciels évalués contenues dans le présent catalogue ne sont pas placées par ordre alphabétique des titres des logiciels. Elles sont plutôt classées en suivant le numéro de catalogue qui correspond à chaque titre. Ce numéro se trouve au coin inférieur droit de la première page d'une notice.

En revanche, tous les index qui se trouvent à la fin du catalogue ont été construits selon l'ordre alphabétique des titres des logiciels.

Pour trouver la notice d'évaluation d'un logiciel, il faut donc consulter ces index et, ensuite, trouver la notice qui correspond au numéro indiqué à l'index.

Les notices sont classées selon l'ordre croissant des numéros de catalogue. L'utilisateur constatera cependant qu'il manque certains numéros.

Cette lacune s'explique de deux façons :

1- d'une part, les notices contenues dans le catalogue ne constituent qu'une partie de la *Banque québécoise des logiciels éducatifs évalués*, celle qui correspond aux logiciels évalués et recommandés pour un usage pédagogique (les logiciels qui ont reçu une cote globale de 4 ou de 5);

2- d'autre part, bon nombre de notices ont été élaguées de la *Banque québécoise*, les logiciels qui y correspondent n'étant plus distribués dans la très grande majorité des cas.

Comment lire la première page d'une notice

Titre du logiciel

Logiciel évalué en (année d'évaluation)
Version : *Indique le numéro de version du logiciel.*
par : *Indique les noms des auteurs du logiciel.*
Ville et année de publication, nom de l'éditeur.
(*Le nom de la collection, s'il y a lieu.*)
ISBN : *L'ISBN du logiciel, s'il y a lieu.*

S'il y a lieu, indication qu'il s'agit d'un logiciel qui a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec ou qui a été acquis en licence mixte.

Description :
Ce champ contient un texte décrivant le logiciel évalué.

Commentaires :
S'il y a lieu, ce champ contient des renseignements qui complètent la description du logiciel évalué ou encore les données pédagogiques ou techniques contenues plus bas.

Scénario d'intégration :
S'il y a lieu, indique qu'un scénario d'intégration du logiciel évalué est en vente à la CemisTHÈQUE. L'adresse et le numéro de téléphone sont alors indiqués.

Utilisation en adaptation scolaire :
S'il y a lieu, indique que des utilisations particulières à l'adaptation scolaire sont possibles. La référence au Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire (MEQ, code 16-4364) *est alors faite.*

Éditeur : *Indique le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de l'éditeur du logiciel.*

Distributeur : *Indique le nom, l'adresse et le numéro de téléphone du distributeur du logiciel s'ils sont différents de ceux de l'éditeur.*

Types : *Indique le type du logiciel évalué (ex. : simulation, outil d'aide à l'écriture, etc.).*

Utilisateurs : *Indique les catégories d'utilisateurs visés (ex. : primaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire).*

Programmes d'études : *Indique les programmes d'études pour lesquels le logiciel peut être utilisé.*

Langue d'affichage : *Indique la langue affichée à l'écran et utilisée dans la documentation. Si le logiciel est offert dans une autre langue, il en sera fait mention.*

Composantes : *Indique le nombre de disquettes fournies, le type de documentation et, le cas échéant, la présence d'autres composantes comme des fiches d'activités, des illustrations, etc.*

Micro-ordinateurs : *Indique les marques et les modèles de micro-ordinateurs sur lesquels le logiciel peut être utilisé.*

Matériel nécessaire : *Indique la mémoire vive, le nombre d'unités de disquette et les périphériques nécessaires à l'utilisation du logiciel.*

Prix : *Indique le prix unitaire du logiciel et, s'il y a lieu, le prix de certaines versions, comme une version réseau.*

Modalités de licence : *S'il y a lieu, indique les prix d'achat de licences de commission scolaire ou d'école.*

Copie de sécurité : *Indique la présence ou l'absence d'une copie de sécurité à l'achat du logiciel.*
Garantie : *Indique la présence ou l'absence d'une garantie à l'achat du logiciel.*

Numéro de catalogue : 0000

Index des titres

1-2-3-4, 1382.
A l'ordinateur, 1045.
A la découverte de la matière, 1342.
A la dérive, 1107.
A votre avis, 1343.
Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Alimentour, 1116.
Andromède (Mouvement des corps célestes), 1227.
Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
L'anniversaire, 1001.
L'apprenti boursier, 1299.
L'ardoise électronique, 1345.
Art et mathématique, 1346.
Associations 2, 1002.
L'atelier d'électronique, 1347.
Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
Au rythme des saisons, 1300.
Autocam, 1117.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Autrement dit, 1348.
Aventure dans l'espace, 1384.
Le bal masqué, 1118.
Ballon idéal, 1119.
La banque thématique, 1301.
Les banquiers, 1006.
Baseball, 1048.
Best Arithmetic, 1406.
Bibliographie plus, 1231.
La bibliothèque, 1049.
Bien manger, 1302.
Biojeu II, 1007.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
La boîte noire, 1349.
Boyle-Mariotte, 1125.
Cache-cache, 1303.
Calcul de pH +, 1126.
Calculs de concentration, 1127.
Le calligraphe, 1051.
La campagne, 1008.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Cassiopée, 1128.
Charles Gay-Lussac, 1129.
Les chasseurs-cueilleurs, 1233.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Choices Jr., 1133.
Choix jr, 1134.
Cinétique, 1135.
Le cirque, 1010.
Clavier vidéo interactif, 1305.
Closure, 1235.
Co-Co (français), 1306.
Le comportement des gaz, 1236.
Composition assistée, 1237.
Compte vite, 1351.
Computer*ease, 1137.
Concepts unificateurs, 1307.
Conjugaison, 1053.
Le conte, 1138.
Conversion d'unités, 1139.
Copain, 1308.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
La croissance végétale, 1240.
La cueillette des fraises, 1393.
Le cycle de l'eau, 1054.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.
Défi-écriture, 1352.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain, 1388.
Différenciations, 1058.
Le discours à caractère expressif, 1140.
Le discours à caractère informatif, 1141.
Domino, 1242.
Dynamique des populations, 1243.
Éco-math, 1311.
Écolab, 1389.
L'école d'architecture, 1059.
L'écritoire, 1312.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Éducation-nutrition, 1314.
Édulogic, 1060.
Élémentaire mon cher, 1390.
Elmo international, 1353.
En mouvement, 1142.
En orbite, 1143.
Énergie, 1144.
L'énigmatique, 1145.
L'équilibre chimique, 1354.
Équilibres chimiques, 1246.
Everyday Mathematics, 1408.
Exalgo, 1355.
L'explorateur, 1248.
Exploratexte, 1409.
Figures géométriques, 1315.
La fleur, 1065.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.

Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Frises et modèles, 1357.
Function Workshop, 1255.
Le gaz idéal : simulation, 1317.
Générateur de curriculum vitae, 1318.
Géo Graf II, 1410.
Géo-50, 1319.
Géographie du Canada, 1150.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Graphtab, 1411.
Gréfi, 1412.
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Guichet auto-éducatif, 1391.
Have a Good Trip, 1153.
Héros, 1358.
Heure, 1154.
Homophones, 1155.
Homophones grammaticaux, 1014.
Hugo Plus, 1359.
Identification des essences, 1156.
L'illustrateur, 1068.
Imagine, 1320.
INDIC, 1360.
Inspecteur, 1157.
Intermic-consommateur, 1257.
Interrogations, 1070.
Intultrig, 1258.
J'ai des sous, 1321.
J'ai vu un arbre, 1158.
Le jardin, 1159.
Jeu élément mystère, 1259.
Le jeune écrivain, 1392.
Jeux de calcul, 1322.
Journal scolaire, 1323.
Le jumeleur, 1361.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
LAMIC (ON), 1072.
LAMIC (OP), 1073.
LawLib, 1324.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Le tour de ma région en bicyclette, 1413.
Lecto, 1162.
Le LectoRat, 1362.
Lecture rapide, 1261.
Lentilles, 1363.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Le lièvre et la tortue, 1325.
Lilas, 1163.
Linkway, 1326.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Logimath, 1164.
LogiTexte, 1262.
LogoWriter (English version), 1165.
LogoWriter (version française), 1166.
Loi des gaz, 1167.
Lost Spaceship, 1076.
Lowry-Bronsted, 1168.
Mapview, 1394.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
Mathurin, 1077.
Maxime Base de données, 1395.
Mégatexte Plus, 1364.
Méli-mots, 1080.
Méli-nombres, 1081.
Mentor, 1176.
Mentor I, 1177.
Métamorphose, 1327.
La météo, 1082.
Micro logique no 1, 1328.
Micrographe, 1329.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Minibase, 1330.
Mole 2, 1365.
Molécules 3D, 1254.
Mon budget, 1366.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.
Le monde de Judith, 1020.
Mosaïque, 1266.
Mot pour mot, 1367.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Mots croisés vivants, 1331.
Les mots gigognes, 1084.
Mots-mystère, 1021.
Multi-thèmes, 1085.
Multiciel, 1368.
Nasamath, 1182.
Les naturels, 1183.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Nombre d'Avogadro, 1184.
La nouvelle, 1190.
Nut, 1332.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Les olympiades mathématiques, 1270.
Opale 1 - Opale 2, 1271.
Opale 3, 1272.
Orbites de satellite, 1274.

L'ordre alphabétique, 1275.
Orientation spatiale, 1333.
Orthogramme, 1087.
Orthographe 2A, 1276.
Orthographe 3B, 1192.
Parchemin, 1396.
Parlire, 1277.
Partie prise, 1281.
Le pays de Sébastien, 1023.
PC Globe, 1369.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Pente-côte, 1088.
Photographe, 1283.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Playhouse, 1416.
Pneusim, 1370.
Polichinelle, 1371.
Précipitations acides, 1202.
La prévention en atelier, 1203.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.
Puces numériques, 1284.
Quadra, 1335.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Racines, 1027.
La randonnée et ses banques, 1090.
Registat, 1091.
Relations prédateur-proie, 1285.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Rhubarb, 1372.
Ribambelle, 1417.
Rose des vents, 1094.
Les saisons, 1095.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Scribe, 1374.
Le scripteur, 1099.
Le secret, 1100.
Le secrétaire personnel, 1101.
Sequitur, 1375.
Le simulateur électrique, 1338.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.
Simultri, 1291.
Solubilité, 1376.
Le sorcier d'Iz, 1210.
Spatiotests, 1028.
Statistics : Volume 1, 1212.
Summer Camp, 1293.
Super fraction, 1398.
Super Pages, 1377.
Super-graphisme, 1102.
Le supertactographe, 1378.
Syllabes mystères, 1104.
SYM, 1105.
Tachisol, 1214.
Tests de closure, 1215.
Tests informatisés, 1379.
Titration, 1216.
Topométrie, 1217.
La tortue magique, 1218.
La translation, 1340.
Trigol, 1399.
L'univers de Jean-René, 1030.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.
Vidéoscript, 1400.
Vocabulaire orbite, 1296.
Le voyage, 1380.
Voyage en Nouvelle-France, 1401.
Vrai ou faux, 1043.
WinMath, 1297.
Wintype, 1298.
Word Attack Plus, 1341.
Word Genie, 1381.
WPuzzle, 1402.
Le zoo, 1044.

Index des titres anglais

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Best Arithmetic, 1406.
Choices Jr, 1133.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
LogoWriter (English version), 1165.

Index des programmes d'études

Agent de bureau
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Mentor I, 1177.
Wintype, 1298.

Agrotechnique
La croissance végétale, 1240.

All
LogoWriter (English version), 1165.

Anglais, au primaire
Clavier vidéo interactif, 1305.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo International, 1353.
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Le jumeleur, 1361.
Sequitur, 1375.
Word Attack Plus, 1341.

Anglais, au secondaire
Elmo International, 1353.
Le jumeleur, 1361.
Rhubarb, 1372.
Sequitur, 1375.
Word Attack Plus, 1341.

Anglais, langue seconde, au primaire
Cache-cache, 1303.
Clavier vidéo interactif, 1305.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo International, 1353.
Lost Spaceship, 1076.
Méli-mots, 1080.
Playhouse, 1416.
Sequitur, 1375.
Spatiotests, 1028.
Word Attack Plus, 1341.

Anglais, langue seconde, au secondaire
Cache-cache, 1303.
Elmo International, 1353.
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Have a Good Trip, 1153.
Lost Spaceship, 1076.
Playhouse, 1416.
Rhubarb, 1372.
[illegible], 1375.
Summer Camp, 1293.
Word Attack Plus, 1341.

Art : musique, au primaire
Le jumeleur, 1361.

Art : musique, au secondaire
Le jumeleur, 1361.
Tachisol, 1214.

Arts plastiques, au primaire
Art et mathématique, 1346.
L'illustrateur, 1068.

Arts plastiques, au secondaire
Art et mathématique, 1346.
L'illustrateur, 1068.

Arts, au secondaire
Photographe, 1283.

Biologie
Alimentour, 1116.
La croissance végétale, 1240.
Dynamique des populations, 1243.
Relations prédateur-proie, 1285.

Biologie humaine
Bien manger, 1302.
Biojeu II, 1007.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain, 1388.
Domino, 1242.
Nut, 1332.

Career education
Choices Jr., 1133.

Chimie
Ballon idéal, 1119.
Boyle-Mariotte, 1125.
Charles Gay-Lussac, 1129.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Cinétique, 1135.
Le comportement des gaz, 1236.
L'équilibre chimique, 1354.
Équilibres chimiques, 1246.
Le gaz idéal : simulation, 1317.
Jeu élément mystère, 1259.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Loi des gaz, 1167.
Lowry-Bronsted, 1168.
Molécules 3D, 1264.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Solubilité, 1376.
Titration, 1216.

Commerce et secrétariat
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Mentor I, 1177.
Mon budget, 1366.
Wintype, 1298.

Écologie
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Écolab, 1389.
Énergie, 1144.
J'ai vu un arbre, 1158.
Métamorphose, 1327.
Précipitations acides, 1202.
Relations prédateur-proie, 1285.

Économie familiale
Alimentour, 1116.
Mon budget, 1366.

Éducation au choix de carrière
Choix jr, 1134.
Générateur de curriculum vitae, 1318.

Éducation économique
L'apprenti boursier, 1299.
Les chasseurs-cueilleurs, 1233.
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Intermic-consommateur, 1257.
Le lièvre et la tortue, 1325.
Mon budget, 1366.

Éducation physique, au primaire
A la dérive, 1107.

Éducation physique, au secondaire
A la dérive, 1107.

Éducation préscolaire
L'anniversaire, 1001.
Au rythme des saisons, 1300.
Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
La campagne, 1008.
Le cirque, 1010.
L'école d'architecture, 1059.
Figures géométriques, 1315.
Frises et modèles, 1357.
J'ai des sous, 1321.
Le jardin, 1159.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Micro logique no 1, 1328.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Mosaïque, 1266.
Orientation spatiale, 1333.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Polichinelle, 1371.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Ribambelle, 1417.
Le secret, 1100.
Le supertactographe, 1378.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.
Le zoo, 1044.

Électromécanique
L'atelier d'électronique, 1347.
Multiciel, 1368.
Trigol, 1399.

Électrotechnique
L'atelier d'électronique, 1347.
Multiciel, 1368.
Pneusim, 1370.
Le simulateur électrique, 1338.

Équipement motorisé
La prévention en atelier, 1203.

Foresterie
Identification des essences, 1156.
Topométrie, 1217.

Formation personnelle et sociale, au primaire
Alimentour, 1116.
Éducation-nutrition, 1314.

Formation personnelle et sociale, au secondaire
Alimentour, 1116.

Français, au primaire
A la dérive, 1107.
Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
Associations 2, 1002.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Cache-cache, 1303.
Le calligraphe, 1051.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Clavier vidéo interactif, 1305.
Closure, 1235.
Composition assistée, 1237.
Conjugaison, 1053.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Différenciations, 1058.
L'écritoire, 1312.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo international, 1353.
L'explorateur, 1248.
Exploratexte, 1409.
Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Héros, 1358.
Homophones, 1155.
Homophones grammaticaux, 1014.
Interrogations, 1070.
Le jeune écrivain, 1392.
Le jumeleur, 1361.
Lecto, 1162.
Le LectoRat, 1362.
Lecture rapide, 1261.

Lilas, 1163.
LogiTexte, 1262.
Méli-mots, 1080.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.
Le monde de Judith, 1020.
Mot pour mot, 1367.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Mots croisés vivants, 1331.
Les mots gigognes, 1084.
Mots-mystère, 1021.
Multi-thèmes, 1085.
L'ordre alphabétique, 1275.
Orthogramme, 1087.
Orthographe 2A, 1276.
Parchemin, 1396.
Le pays de Sébastien, 1023.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
R'Alpha, 1337.
Racines, 1027.
Ribambelle, 1417.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Le scripteur, 1099.
Sequitur, 1375.
Spatiotests, 1028.
Syllabes mystères, 1104.
Tests de closure, 1215.
L'univers de Jean-René, 1030.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.
Vocabulaire orbite, 1296.
Vrai ou faux, 1043.
Wintype, 1298.

Français, au secondaire

A la dérive, 1107.
Cache-cache, 1303.
Closure, 1235.
Composition assistée, 1237.
Le conte, 1138.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Différenciations, 1058.
Le discours à caractère expressif, 1140.
Le discours à caractère informatif, 1141.
L'écritoire, 1312.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo international, 1353.
Exploratexte, 1409.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Héros, 1358.
Homophones, 1155.
Interrogations, 1070.
Le jumeleur, 1361.
Le LectoRat, 1362.
Lilas, 1163.
LogiTexte, 1262.
Mentor, 1176.
Mot pour mot, 1367.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Mots croisés vivants, 1331.

Les mots gigognes, 1084.
Multi-thèmes, 1085.
La nouvelle, 1190.
Orthographe 3B, 1192.
Parchemin, 1396.
Parlire, 1277.
Racines, 1027.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Le scripteur, 1099.
Le secrétaire personnel, 1101.
Sequitur, 1375.
Syllabes mystères, 1104.
Tests de closure, 1215.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.
Wintype, 1298.

Français, langue seconde, au primaire

Cache-cache, 1303.
Clavier vidéo interactif, 1305.
Closure, 1235.
Composition assistée, 1237.
Différenciations, 1058.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo international, 1353.
Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Mots croisés vivants, 1331.
Parchemin, 1396.
Parlire, 1277.
Sequitur, 1375.
Le sorcier d'Iz, 1210.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.

Français, langue seconde, au secondaire

Closure, 1235.
Composition assistée, 1237.
Différenciations, 1058.
L'écritoire, 1312.
Elmo international, 1353.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Mots croisés vivants, 1331.
Parchemin, 1396.
Sequitur, 1375.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.

Géographie du Québec et du Canada

Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
Géo Graf II, 1410.
Géographie du Canada, 1150.

Géographie générale

Le cycle de l'eau, 1054.
Géo Graf II, 1410.
Géo-50, 1319.
Le jumeleur, 1361.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Mapview, 1394.

Métamorphose, 1327.
PC Globe, 1369.
Les saisons, 1095.

Histoire

Le jumeleur, 1361.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Métamorphose, 1327.

Histoire du Québec et du Canada

Voyage en Nouvelle-France, 1401.

Hydrothermie

La prévention en atelier, 1203.
Trigol, 1399.

Imprimerie

Photographe, 1283.

Initiation à la technologie

L'atelier d'électronique, 1347.
Le simulateur électrique, 1338.

Introduction à la science de l'informatique

Computer*ease, 1137.
Exalgo, 1355.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Simultri, 1291.
Wintype, 1298.

Mathematics

Best Arithmetic, 1406.

Mathematics, secondary

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.

Mathématique, au primaire

1-2-3-4, 1382.
Art et mathématique, 1346.
Aventure dans l'espace, 1384.
Les banquiers, 1006.
Cassiopée, 1128.
Compte vite, 1351.
Concepts unificateurs, 1307.
La cueillette des fraises, 1393.
Élémentaire mon cher, 1390.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Frises et modèles, 1357.
Heure, 1154.
Jeux de calcul, 1322.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
Mathurin, 1077.
Méli-nombres, 1081.
La météo, 1082.
Micrographe, 1329.
Mosaïque, 1266.
Les naturels, 1183.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Les olympiades mathématiques, 1270.
Opale 1 - Opale 2, 1271.
Opale 3, 1272.
Orientation spatiale, 1333.
Partie prise, 1281.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Picasso 1, 1196.
Picasso 4, 1199.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.
Puces numériques, 1284.
Quadra, 1335.
Quelle heure est-il?, 1336.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Rose des vents, 1094.
Spatiotests, 1028.
Super fraction, 1398.
SYM, 1105.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.

Mathématique, au secondaire

Art et mathématique, 1346.
Cassiopée, 1128.
Compte vite, 1351.
Conversion d'unités, 1139.
La cueillette des fraises, 1393.
Éco-math, 1311.
Everyday Mathematics, 1408.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Function Workshop, 1255.
Imagine, 1320.
Inspecteur, 1157.
Intuitrig, 1258.
Logimath, 1164.
Nasamath, 1182.
Les naturels, 1183.
Olympiades intellectuelles, 1086.

Opale 3, 1272.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Pente-côte, 1088.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.
Quadra, 1335.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Statistics : Volume 1, 1212.
Super fraction, 1398.
Topométrie, 1217.
La translation, 1340.
Trigol, 1399.
WinMath, 1297.

Mécanique

Autocam, 1117.
La prévention en atelier, 1203.
Trigol, 1399.

Meuble et construction

La prévention en atelier, 1203.
Trigol, 1399.

Physique

Andromède (Mouvement des corps célestes), 1227.
L'atelier d'électronique, 1347.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
La boîte noire, 1349.
Lentilles, 1363.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Orbites de satellite, 1274.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
Le simulateur électrique, 1338.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.

Sciences de la nature

Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
Le cycle de l'eau, 1054.
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Écolab, 1389.
Éducation-nutrition, 1314.
Énergie, 1144.
La fleur, 1065.
Identification des essences, 1156.
Le jardin, 1159.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
La météo, 1082.
Micrographe, 1329.
Les saisons, 1095.
Spatiotests, 1028.

Sciences humaines

Atlas séquentiel 1, 1047.
Le bal masqué, 1118.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
L'explorateur, 1248.
Géo-50, 1319.

Géographie du Canada, 1150.
J'ai des sous, 1321.
Le tour de ma région en bicyclette, 1413.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Micrographe, 1329.
Orientation spatiale, 1333.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Rose des vents, 1094.
Le voyage, 1380.

Sciences physiques

A la découverte de la matière, 1342.
L'atelier d'électronique, 1347.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
La boîte noire, 1349.
Calcul de pH +, 1126.
Calculs de concentration, 1127.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Le comportement des gaz, 1236.
Conversion d'unités, 1139.
En mouvement, 1142.
En orbite, 1143.
L'énigmatique, 1145.
Équilibres chimiques, 1246.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Mole 2, 1365.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Nombre d'Avogadro, 1184.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.

Tous les programmes

A l'ordinateur, 1045.
A votre avis, 1343.
L'ardoise électronique, 1345.
Autrement dit, 1348.
La banque thématique, 1301.
Baseball, 1048.
Bibliographie plus, 1231.
Co-Co (français), 1306.
Copain, 1308.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.
Défi-écriture, 1352.
Édulogic, 1060.
Graphtab, 1411.
Gréfi, 1412.
Guichet auto-éducatif, 1391.
Hugo Plus, 1359.
INDIC, 1360.
Journal scolaire, 1323.
LAMIC (ON), 1072.
LAMIC (OP), 1073.
LawLib, 1324.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Linkway, 1326.
LogoWriter (version française), 1166.
Maxime Base de données, 1395.
Mégatexte Plus, 1364.
Minibase, 1330.
Précipitations acides, 1202.
La randonnée et ses banques, 1090.
Registat, 1091.

Scribe, 1374.
Super Pages, 1377.
Super-graphisme, 1102.
Le supertactographe, 1378.
Tests informatisés, 1379.
Vidéoscript, 1400.
Word Genie, 1381.
WPuzzle, 1402.

Index des utilisateurs

Adaptation scolaire

All

LogoWriter (English version), 1165.

Anglais

Clavier vidéo interactif, 1305.
Word Attack Plus, 1341.

Éducation préscolaire

Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
L'école d'architecture, 1059.
Figures géométriques, 1315.
Frises et modèles, 1357.
J'ai des sous, 1321.
Le jardin, 1159.
Micro logique no 1, 1328.
Orientation spatiale, 1333.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Le secret, 1100.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.

Français

Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
Closure, 1235.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
L'écritoire, 1312.
Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Le jeune écrivain, 1392.
Lecto, 1162.
Lecture rapide, 1261.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.
Les mots gigognes, 1084.
L'ordre alphabétique, 1275.
Parchemin, 1396.
R'Alpha, 1337.
Syllabes mystères, 1104.
Tests de closure, 1215.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.
Vocabulaire orbite, 1298.

Français, langue seconde

Parlire, 1277.

Mathématique

1-2-3-4, 1382.
Aventure dans l'espace, 1384.
Les banquiers, 1006.
Concepts unificateurs, 1307.
La cueillette des fraises, 1393.
Élémentaire mon cher, 1390.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Frises et modèles, 1357.
Heure, 1154.
Imagine, 1320.
Intuitrig, 1258.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
Micrographe, 1329.
Les naturels, 1183.
Les olympiades mathématiques, 1270.
Opale 3, 1272.
Orientation spatiale, 1333.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Puces numériques, 1284.
Quelle heure est-il?, 1336.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Super fraction, 1398.
SYM, 1105.
La tortue magique, 1218.
La translation, 1340.
Le voyage, 1380.

Sciences de la nature

Le jardin, 1159

Sciences humaines
Le bal masqué, 1118.
J'ai des sous, 1321.
Orientation spatiale, 1333.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Le voyage, 1380.

Tous les programmes
A l'ordinateur, 1045.
L'ardoise électronique, 1345.
Autrement dit, 1348.
Baseball, 1048.
Copain, 1308.
Défi-écriture, 1352.
Guichet auto-éducatif, 1391.
INDIC, 1360.
LogoWriter (version française), 1166.
Minibase, 1330.

Adults

Mathematics
Best Arithmetic, 1406.

Collégial

Tous les programmes
LAMIC (OP), 1073.

Éducation des adultes

Agent de bureau
Le grand livre Fortune 1000, 1066.

Anglais
Clavier vidéo interactif, 1305.
Sequitur, 1375.

Arts
Photographe, 1283.

Biologie
Alimentour, 1116.

Biologie humaine
Nut, 1332.

Chimie
Le comportement des gaz, 1236.
L'équilibre chimique, 1354.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Molécules 3D, 1264.
Neutralisation et conductivité, 1268.

Commerce et secrétariat
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Mon budget, 1366.

Écologie
Métamorphose, 1327.
Précipitations acides, 1202.

Économie familiale
Alimentour, 1116.
Mon budget, 1366.

Éducation au choix de carrière
Générateur de curriculum vitae, 1318.

Éducation économique
Les chasseurs-cueilleurs, 1233.
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Intermic-consommateur, 1257.
Le lièvre et la tortue, 1325.
Mon budget, 1366.

Électromécanique
Multiciel, 1368.

Électrotechnique
Multiciel, 1368.
Le simulateur électrique, 1338.

Équipement motorisé
La prévention en atelier, 1203.

Formation personnelle et sociale
Alimentour, 1116.

Français
Closure, 1235.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Lilas, 1163.
LogiTexte, 1262.
Mentor, 1176.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Le secrétaire personnel, 1101.
Tests de closure, 1215.
Verbes-2, 1221.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.
Wintype, 1298.

Géographie générale
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Mapview, 1394.
Métamorphose, 1327.
PC Globe, 1369.

Histoire
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Métamorphose, 1327.

Hydrothermie
La prévention en atelier, 1203.

Initiation à la technologie
Le simulateur électrique, 1338.

Introduction à la science de l'informatique
Computer*ease, 1137.
Simultri, 1291.

Mathématique
Everyday Mathematics, 1408.
Fonctions et fractions, 1356.
Intuitrig, 1258.
Réso, 1205.
La translation, 1340.
Trigol, 1399.

Mécanique
La prévention en atelier, 1203.

Meuble et construction
La prévention en atelier, 1203.

Physique
Lentilles, 1363.
Orbites de satellite, 1274.
Le simulateur électrique, 1338.

Sciences humaines
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Lieux et personnages célèbres, 1016.

Sciences physiques
A la découverte de la matière, 1342.
Le comportement des gaz, 1236.
L'énigmatique, 1145.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Neutralisation et conductivité, 1268.

Tous les programmes
A votre avis, 1343.
Autrement dit, 1348.
La banque thématique, 1301.
Bibliographie plus, 1231.
Dactylo (PUCE), 1241.
Gréfi, 1412.
Hugo Plus, 1359.
INDIC, 1360.
LAMIC (ON), 1072.
LAMIC (OP), 1073.
Précipitations acides, 1202.
Scribe, 1374.
Word Genie, 1381.

Éducation des adultes, alphabétisation

Français
Elmo international, 1353.

Éducation préscolaire

Éducation préscolaire
L'anniversaire, 1001.
Au rythme des saisons, 1300.
Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
La campagne, 1008.
Le cirque, 1010.
L'école d'architecture, 1059.
Figures géométriques, 1315.
Frises et modèles, 1357.
J'ai des sous, 1321.
Le jardin, 1159.
Micro logique no 1, 1328.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Mosaïque, 1266.
Orientation spatiale, 1333.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Polichinelle, 1371.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Ribambelle, 1417.
Le secret, 1100.
Le supertactographe, 1378.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.
Le zoo, 1044.

Français
R'Alpha, 1337.
Ribambelle, 1417.

Mathématique
1-2-3-4, 1382.
Concepts unificateurs, 1307.
Frises et modèles, 1357.
Mosaïque, 1266.
Orientation spatiale, 1333.
Quelle heure est-il?, 1336.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.

Sciences de la nature
Le jardin, 1159.

Sciences humaines
Le bal masqué, 1118.
J'ai des sous, 1321.
Orientation spatiale, 1333.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Le voyage, 1380.

Tous les programmes
A l'ordinateur, 1045.
Le supertactographe, 1378.

Primaire, 1er cycle

Anglais
Clavier vidéo interactif, 1305.
Le jumeleur, 1361.

Écologie
J'ai vu un arbre, 1158.

Éducation préscolaire
L'anniversaire, 1001.
Le bal masqué, 1118.
La campagne, 1008.
Le cirque, 1010.
Figures géométriques, 1315.
Frises et modèles, 1357.
J'ai des sous, 1321.
Le jardin, 1159.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Mosaïque, 1266.
Orientation spatiale, 1333.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Ribambelle, 1417.
Le supertactographe, 1378.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.
Le zoo, 1044.

Formation personnelle et sociale
Éducation-nutrition, 1314.

Français
Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Le calligraphe, 1051.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Closure, 1235.
Conjugaison, 1053.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
Différenciations, 1058.
L'écritoire, 1312.
Elmo international, 1353.
Français 1, 1249.
Le jeune écrivain, 1392.
Lecto, 1162.
Lecture rapide, 1261.
LogiTexte, 1262.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.
Le monde de Judith, 1020.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
L'ordre alphabétique, 1275.
Le pays de Sébastien, 1023.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
R'Alpha, 1337.
Ribambelle, 1417.
Tests de closure, 1215.
Verbes-1, 1220.
Vocabulaire orbite, 1296.
Vrai ou faux, 1043.

Français, langue seconde
Le sorcier d'Iz, 1210.

Mathématique
1-2-3-4, 1382.
Aventure dans l'espace, 1384.
Concepts unificateurs, 1307.
Élémentaire mon cher, 1390.
Frises et modèles, 1357.
Heure, 1154.
Jeux de calcul, 1322.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Mathurin, 1077.
Méli-nombres, 1081.
Mosaïque, 1266.
Les naturels, 1183.
Les olympiades mathématiques, 1270.
Orientation spatiale, 1333.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.
Puces numériques, 1284.
Quelle heure est-il?, 1336.
Rose des vents, 1094.
SYM, 1105.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.

Sciences de la nature
Éducation-nutrition, 1314.
Le jardin, 1159.

Sciences humaines
Le bal masqué, 1118.
J'ai des sous, 1321.
Orientation spatiale, 1333.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Le voyage, 1380.

Tous les programmes
A l'ordinateur, 1045.
L'ardoise électronique, 1345.
Baseball, 1048.
Défi-écriture, 1352.
LogoWriter (version française), 1166.
Maxime Base de données, 1395.
Mégatexte Plus, 1364.
Minibase, 1330.
La randonnée et ses banques, 1090.
Le supertactographe, 1378.

primaire, 2e cycle

Anglais
Clavier vidéo interactif, 1305.
Le jumeleur, 1361.
Word Attack Plus, 1341.

Anglais, langue seconde
Lost Spaceship, 1076.
Playhouse, 1416.
Spatiotests, 1028.

Arts plastiques
Art et mathématique, 1346.

Biologie
Alimentour, 1116.

Écologie
Écolab, 1389.
Énergie, 1144.

Économie familiale
Alimentour, 1116.

Éducation physique
A la dérive, 1107.

Foresterie
Identification des essences, 1156.

Formation personnelle et sociale
Alimentour, 1116.

Français
Associations 2, 1002.
Closure, 1235.
Conjugaison, 1053.
Cours et gagne, 1238.

La course des mots, 1239.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Différenciations, 1058.
L'écritoire, 1312.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo international, 1353.
L'explorateur, 1248.
Français 2B, 1250.
Héros, 1358.
Homophones, 1155.
Homophones grammaticaux, 1014.
Interrogations, 1070.
Le jeune écrivain, 1392.
Lecto, 1162.
Le LectoRat, 1362.
Lecture rapide, 1261.
Lilas, 1163.
LogiTexte, 1262.
Méli-mots, 1080.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Mots croisés vivants, 1331.
Les mots gigognes, 1084.
Mots-mystère, 1021.
Multi-thèmes, 1085.
L'ordre alphabétique, 1275.
Orthogramme, 1087.
Orthographe 2A, 1276.
Parchemin, 1396.
Racines, 1027.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Le scripteur, 1099.
Syllabes mystères, 1104.
Tests de closure, 1215.
L'univers de Jean-René, 1030.
Verbes-2, 1221.
Vocabulaire orbite, 1296.
Vrai ou faux, 1043.
Wintype, 1298.

Français, langue seconde
Le sorcier d'Iz, 1210.

Géographie du Québec et du Canada
Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
Géographie du Canada, 1150.

Géographie générale
Le cycle de l'eau, 1054.
Géo-50, 1319.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Les saisons, 1095.

Histoire
Lieux et personnages célèbres, 1016.

Mathématique
Aventure dans l'espace, 1384.
Les banquiers, 1006.
Cassiopée, 1128.
Compte vite, 1351.
La cueillette des fraises, 1393.
Élémentaire mon cher, 1390.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Heure, 1154.
Jeux de calcul, 1322.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
La météo, 1082.
Micrographe, 1329.
Les naturels, 1183.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Les olympiades mathématiques, 1270.
Opale 1 - Opale 2, 1271.
Opale 3, 1272.
Partie prise, 1281.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Picasso 1, 1196.
Picasso 4, 1199.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.
Puces numériques, 1284.
Quadra, 1335.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Rose des vents, 1094.
Super fraction, 1398.
SYM, 1105.

Sciences de la nature
Le cycle de l'eau, 1054.
Écolab, 1389.
Énergie, 1144.
La fleur, 1065.
Identification des essences, 1156.
La météo, 1082.
Les saisons, 1095.

Sciences humaines
Atlas séquentiel 1, 1047.
L'explorateur, 1248.
Géo-50, 1319.
Géographie du Canada, 1150.
Le tour de ma région en bicyclette, 1413.
Lieux et personnages célèbres, 1016.

Tous les programmes
A votre avis, 1343.
Autrement dit, 1348.
La banque thématique, 1301.
Baseball, 1048.
Copain, 1308.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.

Défi-écriture, 1352.
Graphtab, 1411.
Gréfi, 1412.
Guichet auto-éducatif, 1391.
INDIC, 1360.
LogoWriter (version française), 1166.
Maxime Base de données, 1395.
Mégatexte Plus, 1364.
Minibase, 1330.
Scribe, 1374.

Primary, Cycle 1

All
LogoWriter (English version), 1165.

Primary, Cycle 2

All
LogoWriter (English version), 1165.

Secondaire, 1er cycle

Anglais
Le jumeleur, 1361.
Rhubarb, 1372.
Sequitur, 1375.
Word Attack Plus, 1341.

Anglais, langue seconde
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Have a Good Trip, 1153.
Lost Spaceship, 1076.
Playhouse, 1416.
Summer Camp, 1293.

Art : musique
Tachisol, 1214.

Arts plastiques
Art et mathématique, 1346.

Biologie
Alimentour, 1116.
Relations prédateur-proie, 1285.

Biologie humaine
Bien manger, 1302.
Biojeu II, 1007.

Chimie
Le comportement des gaz, 1236.

Commerce et secrétariat
Mon budget, 1366.

Écologie
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Écolab, 1389.
Énergie, 1144.
J'ai vu un arbre, 1158.
Métamorphose, 1327.
Précipitations acides, 1202.
Relations prédateur-proie, 1285.

Économie familiale
Alimentour, 1116.
Mon budget, 1366.

Éducation au choix de carrière
Choix jr, 1134.

Éducation économique
Mon budget, 1366.

Éducation physique
A la dérive, 1107.

Foresterie
Identification des essences, 1156.

Formation personnelle et sociale
Alimentour, 1116.

Français
Closure, 1235.
Le conte, 1138.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Différenciations, 1058.
Le discours à caractère expressif, 1140.
Le discours à caractère informatif, 1141.
L'écritoire, 1312.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo international, 1353.
Exploratexte, 1409.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Héros, 1358.
Homophones, 1155.
Interrogations, 1070.
Le LectoRat, 1362.
Lilas, 1163.
LogiTexte, 1262.
Mentor, 1176.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Mots croisés vivants, 1331.
Les mots gigognes, 1084.
Multi-thèmes, 1085.
Orthographe 3B, 1192.
Parchemin, 1396.
Racines, 1027.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Le scripteur, 1099.
Syllabes mystères, 1104.
Tests de closure, 1215.
Verbes-3, 1222.
Wintype, 1298.

Géographie du Québec et du Canada
Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
Géographie du Canada, 1150.

Géographie générale
Géo-50, 1319.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Mapview, 1394.
Métamorphose, 1327.
PC Globe, 1369.
Les saisons, 1095.

Histoire
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Métamorphose, 1327.

Introduction à la science de l'informatique
Computer*ease, 1137.

Mathématique
Cassiopée, 1128.
Compte vite, 1351.
La cueillette des fraises, 1393.
Éco-math, 1311.
Everyday Mathematics, 1408.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Imagine, 1320.
Inspecteur, 1157.
Les naturels, 1183.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Opale 3, 1272.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Picasso 1, 1196.
Picasso 4, 1199.
Quadra, 1335.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Super fraction, 1398.
SYM, 1105.
La translation, 1340.

Sciences de la nature
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Écolab, 1389.
Énergie, 1144.
Identification des essences, 1156.
Les saisons, 1095.

sciences humaines
Atlas séquentiel 1, 1047.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Géo-50, 1319.
Géographie du Canada, 1150.
Lieux et personnages célèbres, 1016.

Sciences physiques
Le comportement des gaz, 1236.

Tous les programmes
A votre avis, 1343.
Autrement dit, 1348.
La banque thématique, 1301.
Baseball, 1048.
Copain, 1308.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.
Défi-écriture, 1352.
Graphtab, 1411.
Gréfi, 1412.
Guichet auto-éducatif, 1391.
INDIC, 1360.
LAMIC (ON), 1072.
LogoWriter (version française), 1166.
Précipitations acides, 1202.
Scribe, 1374.

Secondaire, 2e cycle

Agent de bureau
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Mentor I, 1177.

Agrotechnique
La croissance végétale, 1240.

Anglais
Le jumeleur, 1361.
Rhubarb, 1372.
Sequitur, 1375.
Word Attack Plus, 1341.

Art : musique
Tachisol, 1214.

Arts
Photographe, 1283.

Arts plastiques
Art et mathématique, 1346.

Biologie
Alimentour, 1116.
La croissance végétale, 1240.
Dynamique des populations, 1243.
Relations prédateur-proie, 1285.

Biologie humaine
Biojeu II, 1007.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain, 1388.
Domino, 1242.
Nut, 1332.

Chimie
Ballon idéal, 1119.
Boyle-Mariotte, 1125.
Charles Gay-Lussac, 1129.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Cinétique, 1135.
Le comportement des gaz, 1236.
L'équilibre chimique, 1354.
Équilibres chimiques, 1246.
Le gaz idéal : simulation, 1317.
Jeu élément mystère, 1259.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Loi des gaz, 1167.
Lowry-Bronsted, 1168.
Molécules 3D, 1264.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Solubilité, 1376.
Titration, 1216.

Commerce et secrétariat
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Mentor I, 1177.
Mon budget, 1366.

Écologie
Métamorphose, 1327.
Précipitations acides, 1202.
Relations prédateur-proie, 1285.

Économie familiale
Alimentour, 1116.
Mon budget, 1366.

Éducation au choix de carrière
Choix Jr, 1134.
Générateur de curriculum vitae, 1318.

Éducation économique
L'apprenti boursier, 1299.
Les chasseurs-cueilleurs, 1233.
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Intermic-consommateur, 1257.
Le lièvre et la tortue, 1325.
Mon budget, 1366.

Éducation physique
A la dérive, 1107.

Électromécanique
L'atelier d'électronique, 1347.

Électrotechnique
L'atelier d'électronique, 1347.
Le simulateur électrique, 1338.

Foresterie
Identification des essences, 1156.
Topométrie, 1217.

Formation personnelle et sociale
Alimentour, 1116.

Français
Closure, 1235.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Elmo International, 1353.
Exploratexte, 1409.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Le LectoRat, 1362.
Lilas, 1163.
LogiTexte, 1262.
Mentor, 1176.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
La nouvelle, 1190.
Le secrétaire personnel, 1101.
Tests de closure, 1215.
Verbes-4, 1223.
Wintype, 1298.

Géographie du Québec et du Canada
Atlas séquentiel 1, 1047.
Géo Graf II, 1410.
Géographie du Canada, 1150.

Géographie générale
Géo Graf II, 1410.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Mapview, 1394.
Métamorphose, 1327.
PC Globe, 1369.

Histoire
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Métamorphose, 1327.

Histoire du Québec et du Canada
Voyage en Nouvelle-France, 1401.

Initiation à la technologie
L'atelier d'électronique, 1347.
Le simulateur électrique, 1338.

Introduction à la science de l'informatique
Computer*ease, 1137.
Exalgo, 1355.
Simultri, 1291.

Mathématique
Conversion d'unités, 1139.
Everyday Mathematics, 1408.
Function Workshop, 1255.
Intultrig, 1258.
Logimath, 1164.
Nasamath, 1182.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Pente-côte, 1088.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.
Réso, 1205.
Statistics : Volume 1, 1212.
Topométrie, 1217.
La translation, 1340.
Trigol, 1399.
WinMath, 1297.

Physique
Andromède (Mouvement des corps célestes), 1227.
L'atelier d'électronique, 1347.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
La boîte noire, 1349.
Lentilles, 1363.
Orbites de satellite, 1274.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
Le simulateur électrique, 1338.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.

Sciences de la nature
Identification des essences, 1156.

Sciences humaines
Atlas séquentiel 1, 1047.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Géographie du Canada, 1150.
Lieux et personnages célèbres, 1016.

Sciences physiques
A la découverte de la matière, 1342.
L'atelier d'électronique, 1347.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
La boîte noire, 1349.
Calcul de pH +, 1126.
Calculs de concentration, 1127.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Le comportement des gaz, 1236.
Conversion d'unités, 1139.
En mouvement, 1142.
En orbite, 1143.
L'énigmatique, 1145.
Équilibres chimiques, 1246.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Mole 2, 1365.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Nombre d'Avogadro, 1184.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.

Tous les programmes
A votre avis, 1343.
Autrement dit, 1348.
La banque thématique, 1301.
Baseball, 1048.
Bibliographie plus, 1231.
Copain, 1308.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.
Graphtab, 1411.
Gréfi, 1412.
Hugo Plus, 1359.
INDIC, 1360.
LAMIC (ON), 1072.
LAMIC (OP), 1073.
LogoWriter (version française), 1166.
Précipitations acides, 1202.
Scribe, 1374.
Word Genie, 1381.

Secondaire, formation professionnelle

Agent de bureau
Le grand livre Fortune 1000, 1066.

Arts
Photographe, 1283.

Commerce et secrétariat
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Mon budget, 1366.

Électromécanique
Multiciel, 1368.

Électrotechnique
Multiciel, 1368.
Pneusim, 1370.
Le simulateur électrique, 1338.

Équipement motorisé
La prévention en atelier, 1203.

Foresterie
Identification des essences, 1156.
Topométrie, 1217.

Hydrothermie
La prévention en atelier, 1203.

Mécanique
Autocam, 1117.
La prévention en atelier, 1203.

Meuble et construction
La prévention en atelier, 1203.

Tous les programmes
A votre avis, 1343.
Autrement dit, 1348.
Bibliographie plus, 1231.
Gréfi, 1412.
INDIC, 1360.

Secondary, Cycle 1

All
LogoWriter (English version), 1165.

Career education
Choices Jr., 1133.

Mathematics
Best Arithmetic, 1406.

Mathematics, secondary
Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.

Secondary, Cycle 2

All
LogoWriter (English version), 1165.

Mathematics
Best Arithmetic, 1406.

Mathematics, secondary
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.

Secondary-vocational

Mathematics
Best Arithmetic, 1406.

Tous les utilisateurs

Anglais, langue seconde
Cache-cache, 1303.

Arts plastiques
L'illustrateur, 1068.

Éducation préscolaire
Logiciel de contrôle de robots, 1309.

Français
Composition assistée, 1237.
Mot pour mot, 1367.

Introduction à la science de l'informatique
Logiciel de contrôle de robots, 1309.

Physique
Logiciel de contrôle de robots, 1309.

Sciences de la nature
Logiciel de contrôle de robots, 1309.

Sciences physiques
Logiciel de contrôle de robots, 1309.

Tous les programmes
Ço-Co (français), 1306.
Édulogic, 1060.
Journal scolaire, 1323.
LawLib, 1324.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Linkway, 1326.
Registat, 1091.
Super Pages, 1377.
Super-graphisme, 1102.
Tests informatisés, 1379.
Vidéoscript, 1400.
WPuzzle, 1402.

Index des marques de micro-ordinateur

Apple II

A l'ordinateur, 1045.
Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Cours et gagne, 1238.
L'école d'architecture, 1059.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
Le jardin, 1159.
Partie prise, 1281.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Le secret, 1100.

Apple II+

A l'ordinateur, 1045.
L'anniversaire, 1001.
Associations 2, 1002.
La bibliothèque, 1049.
Biojeu II, 1007.
La campagne, 1008.
Le cirque, 1010.
Différenciations, 1058.
L'école d'architecture, 1059.
Équilibres chimiques, 1246.
Homophones grammaticaux, 1014.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Partie prise, 1281.
La plage, 1025.
Racines, 1027.
Relations prédateur-proie, 1285.
Le secret, 1100.
Spatiotests, 1028.
Super-graphisme, 1102.
Verbes-1, 1220.
Vrai ou faux, 1043.
Le zoo, 1044.

Apple IIc

A l'ordinateur, 1045.
L'anniversaire, 1001.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
Biojeu II, 1007.
La campagne, 1008.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Le cirque, 1010.
La croissance végétale, 1240.
Différenciations, 1058.
Dynamique des populations, 1243.
L'école d'architecture, 1059.
Équilibres chimiques, 1246.
Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Heure, 1154.
Homophones grammaticaux, 1014.
Le jardin, 1159.
Jeu élément mystère, 1259.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Le monde de Judith, 1020.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Orbites de satellite, 1274.
Orthographe 2A, 1276.
Orthographe 3B, 1192.
Le pays de Sébastien, 1023.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
Relations prédateur-proie, 1285.
Le secret, 1100.
Spatiotests, 1028.
Super-graphisme, 1102.
L'univers de Jean-René, 1030.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.
Vrai ou faux, 1043.
Word Attack Plus, 1341.
Le zoo, 1044.

Apple IIe

A l'ordinateur, 1045.
Andromède (Mouvement des corps célestes), 1227.
L'anniversaire, 1001.
Associations 2, 1002.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
Biojeu II, 1007.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
La campagne, 1008.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Le cirque, 1010.
La croissance végétale, 1240.

Différenciations, 1058.
Dynamique des populations, 1243.
L'école d'architecture, 1059.
Équilibres chimiques, 1246.
Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Heure, 1154.
Homophones grammaticaux, 1014.
Le jardin, 1159.
Jeu élément mystère, 1259.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
LogoWriter (English version), 1165.
LogoWriter (version française), 1166.
Molécules 3D, 1264.
Le monde de Judith, 1020.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Orbites de satellite, 1274.
Orthographe 2A, 1276.
Orthographe 3B, 1192.
Partie prise, 1281.
Le pays de Sébastien, 1023.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
Racines, 1027.
Relations prédateur-proie, 1285.
Le secret, 1100.
Spatiotests, 1028.
Super-graphisme, 1102.
L'univers de Jean-René, 1030.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.
Vrai ou faux, 1043.
Word Attack Plus, 1341.
Le zoo, 1044.

Apple IIgs

Andromède (Mouvement des corps célestes), 1227.
Le bal masqué, 1118.
Le jardin, 1159.
LogoWriter (English version), 1165.
LogoWriter (version française), 1166.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Word Attack Plus, 1341.

Atari

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.

Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.

Commodore 64

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Associations 2, 1002.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Géographie du Canada, 1150.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Orthographe 3B, 1192.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
Super-graphisme, 1102.

Comterm Max

Choices Jr., 1133.

IBM PC and compatibles

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Best Arithmetic, 1406.
Choices Jr., 1133.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
LogoWriter (English version), 1165.

CON

Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
Bien manger, 1302.
Cache-cache, 1303.
Cassiopée, 1128.
Closure, 1235.
Co-Co (français), 1306.
Composition assistée, 1237.
Concepts unificateurs, 1307.
Le cycle de l'eau, 1054.
Frises et modèles, 1357.
Function Workshop, 1255.
Le gaz idéal : simulation, 1317.
Intuitrig, 1258.
J'ai des sous, 1321.
Journal scolaire, 1323.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Mapview, 1394.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
Micrographe, 1329.
Minibase, 1330.
Mots croisés pédagogiques, 1267.
Multi-thèmes, 1085.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Orientation spatiale, 1333.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Les saisons, 1095.
Scribe, 1374.

ıcintosh

LogoWriter (English version), 1165.

Macintosh d'Apple

A la découverte de la matière, 1342.
L'atelier d'électronique, 1347.
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain, 1388.
Domino, 1242.
L'écritoire, 1312.
Exploratexte, 1409.
Lentilles, 1363.
LogiTexte, 1262.
LogoWriter (version française), 1166.
Mentor, 1176.
Photographe, 1283.
La prévention en atelier, 1203.
Vidéoscript, 1400.
Voyage en Nouvelle-France, 1401.
WinMath, 1297.
Wintype, 1298.

Max de Comterm

1-2-3-4, 1382.
A votre avis, 1343.
Alimentour, 1116.
Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
L'apprenti boursier, 1299.
Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
Au rythme des saisons, 1300.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Aventure dans l'espace, 1384.
La banque thématique, 1301.
Les banquiers, 1006.
Baseball, 1048.
Bibliographie plus, 1231.
Le calligraphe, 1051.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Cassiopée, 1128.
Choix jr, 1134.
Clavier vidéo interactif, 1305.
Le comportement des gaz, 1236.
Compte vite, 1351.
Concepts unificateurs, 1307.
Le conte, 1138.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
Le cycle de l'eau, 1054.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.
Défi-écriture, 1352.
Le discours à caractère expressif, 1140.
Le discours à caractère informatif, 1141.
Éco-math, 1311.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Éducation-nutrition, 1314.
Édulogic, 1060.
Élémentaire mon cher, 1390.
En mouvement, 1142.
En orbite, 1143.
Énergie, 1144.
L'énigmatique, 1145.

L'équilibre chimique, 1354.
L'explorateur, 1248.
Figures géométriques, 1315.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Frises et modèles, 1357.
Générateur de curriculum vitae, 1318.
Géo-50, 1319.
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Guichet auto-éducatif, 1391.
Have a Good Trip, 1153.
Héros, 1358.
Homophones, 1155.
Identification des essences, 1156.
L'illustrateur, 1068.
Imagine, 1320.
INDIC, 1360.
Inspecteur, 1157.
J'ai des sous, 1321.
J'ai vu un arbre, 1158.
Le jeune écrivain, 1392.
Jeux de calcul, 1322.
Le jumeleur, 1361.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Le tour de ma région en bicyclette, 1413.
Lecture rapide, 1261.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Lilas, 1163.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Logimath, 1164.
Lost Spaceship, 1076.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
Maxime Base de données, 1395.
Mégatexte Plus, 1364.
Mentor I, 1177.
La météo, 1082.
Micro logique no 1, 1328.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Mon budget, 1366.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.
Le monde de Judith, 1020.

Mosaïque, 1266.
Mots croisés vivants, 1331.
Les mots gigognes, 1084.
Mots-mystère, 1021.
Multi-thèmes, 1085.
Multiciel, 1368.
Nasamath, 1182.
La nouvelle, 1190.
Nut, 1332.
Olympiades intellectuelles, 1086.
Opale 1 - Opale 2, 1271.
Opale 3, 1272.
L'ordre alphabétique, 1275.
Orientation spatiale, 1333.
Orthogramme, 1087.
Parchemin, 1396.
Parlire, 1277.
Le pays de Sébastien, 1023.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Pente-côte, 1088.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.
Playhouse, 1416.
Polichinelle, 1371.
Précipitations acides, 1202.
La prévention en atelier, 1203.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.
Puces numériques, 1284.
Quadra, 1335.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
La randonnée et ses banques, 1090.
Registat, 1091.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Rhubarb, 1372.
Rose des vents, 1094.
Les saisons, 1095.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Scribe, 1374.
Le scripteur, 1099.
Le secrétaire personnel, 1101.
Le simulateur électrique, 1338.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.
Le sorcier d'Iz, 1210.
Spatiotests, 1028.
Summer Camp, 1293.
Super-graphisme, 1102.
Syllabes mystères, 1104.
SYM, 1105.
Tachisol, 1214.
Tests de closure, 1215.
Tests informatisés, 1379.
Topométrie, 1217.
L'univers de Jean-René, 1030.
Vocabulaire orbite, 1296.
Word Attack Plus, 1341.

PC d'IBM et compatibles

1-2-3-4, 1382.
A l'ordinateur, 1045.
A la dérive, 1107.
A votre avis, 1343.
Alimentour, 1116.
Les animaux, 1228.
Animavie, 1344.
L'anniversaire, 1001.
L'apprenti boursier, 1299.
L'ardoise électronique, 1345.
L'atelier d'électronique, 1347.
Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
L'atome et le tableau périodique, 1383.
Au rythme des saisons, 1300.
Autocam, 1117.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Autrement dit, 1348.
Aventure dans l'espace, 1384.
Le bal masqué, 1118.
Ballon idéal, 1119.
La banque thématique, 1301.
Les banquiers, 1006.
Baseball, 1048.
Bibliographie plus, 1231.
La bibliothèque, 1049.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
La boîte noire, 1349.
Boyle-Mariotte, 1125.
Cache-cache, 1303.
Calcul de pH +, 1126.
Calculs de concentration, 1127.
Le calligraphe, 1051.
La campagne, 1008.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Cassiopée, 1128.
Charles Gay-Lussac, 1129.
Les chasseurs-cueilleurs, 1233.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Choix jr, 1134.
Cinétique, 1135.
Le cirque, 1010.
Clavier vidéo interactif, 1305.
Closure, 1235.
Le comportement des gaz, 1236.
Compte vite, 1351.
Computer*ease, 1137.
Concepts unificateurs, 1307.
Conjugaison, 1053.
Le conte, 1138.
Conversion d'unités, 1139.
Copain, 1308.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
La cueillette des fraises, 1393.
Le cycle de l'eau, 1054.
Dactylo (Logitron), 1055.
Dactylo (PUCE), 1241.
Défi-écriture, 1352.
La dictée électronique, 1310.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Le discours à caractère expressif, 1140.
Le discours à caractère informatif, 1141.
Domino, 1242.
Éco-math, 1311.
L'école d'architecture, 1059.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Éducation-nutrition, 1314.
Édulogic, 1060.
Élémentaire mon cher, 1390.
Elmo international, 1353.
En mouvement, 1142.
En orbite, 1143.
Énergie, 1144.
L'énigmatique, 1145.
L'équilibre chimique, 1354.
Équilibres chimiques, 1246.
Everyday Mathematics, 1408.
Exalgo, 1355.
L'explorateur, 1248.
Figures géométriques, 1315.
La fleur, 1065.
Fonctions et fractions, 1356.
Les fractions, 1316.
Frises et modèles, 1357.
Le gaz idéal : simulation, 1317.
Générateur de curriculum vitae, 1318.
Géo Graf II, 1410.
Géo-50, 1319.
Le grand livre Fortune 1000, 1066.
Graphtab, 1411.
Gréfi, 1412.
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Guichet auto-éducatif, 1391.
Have a Good Trip, 1153.
Héros, 1358.
Homophones, 1155.
Hugo Plus, 1359.
Identification des essences, 1156.
L'illustrateur, 1068.
Imagine, 1320.
INDIC, 1360.
Inspecteur, 1157.
Intermic-consommateur, 1257.
Interrogations, 1070.
J'ai des sous, 1321.
J'ai vu un arbre, 1158.
Le jardin, 1159.
Jeu élément mystère, 1259.
Le jeune écrivain, 1392.
Jeux de calcul, 1322.
Le jumeleur, 1361.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.
LAMIC (ON), 1072.
LAMIC (OP), 1073.
LawLib, 1324.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Le tour de ma région en bicyclette, 1413.
Lecto, 1162.
Le LectoRat, 1362.

Lecture rapide, 1261.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Le lièvre et la tortue, 1325.
Lilas, 1163.
Linkway, 1326.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
Logimath, 1164.
LogoWriter (version française), 1166.
Loi des gaz, 1167.
Lost Spaceship, 1076.
Lowry-Bronsted, 1168.
Mapview, 1394.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
Mathurin, 1077.
Maxime Base de données, 1395.
Mégatexte Plus, 1364.
Méli-mots, 1080.
Méli-nombres, 1081.
Mentor I, 1177.
Métamorphose, 1327.
La météo, 1082.
Micro logique no 1, 1328.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Mole 2, 1365.
Mon budget, 1366.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.
Le monde de Judith, 1020.
Mosaïque, 1266.
Mot pour mot, 1367.
Mots croisés vivants, 1331.
Les mots gigognes, 1084.
Mots-mystère, 1021.
Multi-thèmes, 1085.
Multiciel, 1368.
Nasamath, 1182.
Les naturels, 1183.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Nombre d'Avogadro, 1184.
La nouvelle, 1190.
Nut, 1332.
Olympiades intellectuelles, 1086.

Les olympiades mathématiques, 1270.
Opale 1 - Opale 2, 1271.
Opale 3, 1272.
L'ordre alphabétique, 1275.
Orientation spatiale, 1333.
Orthogramme, 1087.
Parchemin, 1396.
Parlire, 1277.
Le pays de Sébastien, 1023.
PC Globe, 1369.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Pente-côte, 1088.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
Playhouse, 1416.
Pneusim, 1370.
Polichinelle, 1371.
Précipitations acides, 1202.
La prévention en atelier, 1203.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.
Puces numériques, 1284.
Quadra, 1335.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
La randonnée et ses banques, 1090.
Registat, 1091.
Réso, 1205.
Résolution de problèmes, 1206.
Rhubarb, 1372.
Ribambelle, 1417.
Rose des vents, 1094.
Les saisons, 1095.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.
Scribe, 1374.
Le scripteur, 1099.
Le secret, 1100.
Le secrétaire personnel, 1101.
Sequitur, 1375.
Le simulateur électrique, 1338.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.
Simultri, 1291.
Solubilité, 1376.
Le sorcier d'Iz, 1210.
Spatiotests, 1028.
Statistics : Volume 1, 1212.
Summer Camp, 1293.
Super fraction, 1398.
Super Pages, 1377.
Super-graphisme, 1102.
Le supertactographe, 1378.
Syllabes mystères, 1104.
SYM, 1105.
Tachisol, 1214.
Tests de closure, 1215.
Tests informatisés, 1379.
Titration, 1216.

Topométrie, 1217.
La tortue magique, 1218.
La translation, 1340.
Trigol, 1399.
L'univers de Jean-René, 1030.
Vocabulaire orbite, 1296.
Le voyage, 1380.
Word Attack Plus, 1341.
Word Genie, 1381.
WPuzzle, 1402.
Le zoo, 1044.

PC Jr d'IBM

Cours et gagne, 1238.
Imagine, 1320.
Lecture rapide, 1261.
Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mosaïque, 1266.
Mots croisés vivants, 1331.
L'ordre alphabétique, 1275.
Statistics : Volume 1, 1212.
Vocabulaire orbite, 1296.

PC-Jr d'IBM

Alimentour, 1116.

PS/2 d'IBM et compatibles

Animavie, 1344.
Art et mathématique, 1346.
L'atelier d'électronique, 1347.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
Aventure dans l'espace, 1384.
La boîte noire, 1349.
Le calligraphe, 1051.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Le comportement des gaz, 1236.
Compte vite, 1351.
Concepts unificateurs, 1307.
Copain, 1308.
Cours et gagne, 1238.
La course des mots, 1239.
Le cycle de l'eau, 1054.
Défi-écriture, 1352.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Écolab, 1389.
Élémentaire mon cher, 1390.
Énergie, 1144.
L'équilibre chimique, 1354.
Everyday Mathematics, 1408.
Exploratexte, 1409.
Figures géométriques, 1315.
Frises et modèles, 1357.
Géo Graf II, 1410.
Guichet auto-éducatif, 1391.
Héros, 1358.
INDIC, 1360.
J'ai des sous, 1321.
J'ai vu un arbre, 1158.
Le jeune écrivain, 1392.
Le jumeleur, 1361.
Lecture rapide, 1261.
Linkway, 1326.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.
La météo, 1082.
Micro logique no 1, 1328.

Mon budget, 1366.
Olympiades intellectuelles, 1086.
L'ordre alphabétique, 1275.
Orientation spatiale, 1333.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Précipitations acides, 1202.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Réso, 1205.
Ribambelle, 1417.
Rose des vents, 1094.
Les saisons, 1095.
SCARABÉE II, 1373.
Sequitur, 1375.
Super fraction, 1398.
Le supertactographe, 1378.
La translation, 1340.
Trigol, 1399.
Vocabulaire orbite, 1296.
Word Attack Plus, 1341.
Word Genie, 1381.

Index des distributeurs

Arc-en-ciel Logiciels éducatifs enr.
La cueillette des fraises, 1393.

Arrakis (1988) inc.
Algebra I, volume 1 : Sets and Notations, 1110.
Algebra I, volume 2 : Number Systems, 1111.
Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas, 1112.
Algebra II, volume 2 : Linear Relations, 1113.
Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics, 1114.
Algebra III, volume 2 : Trigonometry, 1115.
Biology, volume 1 : Respiration, 1120.
Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition, 1121.
Biology, volume 3 : Reproduction and Development, 1122.
Biology, volume 4 : Circulation, 1123.
Chemistry, volume 1 : The Atom, 1130.
Chemistry, volume 2 : The Periodic Table, 1131.
Computer*ease, 1137.
Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions, 1151.
Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry, 1152.
Physics, volume 1 : Motion, 1194.
Physics, volume 2 : Light, 1195.
Statistics : Volume 1, 1212.

Atsanik inc.
Mosaïque, 1266.

Automatisation Famic inc.
Pneusim, 1370.

Centre Clément Lockquell
L'énigmatique, 1145.

Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
Micrographe, 1329.
Minibase, 1330.
Partie prise, 1281.

Centre national de documentation pédagogique
Nut, 1332.

Centre régional Séraphim
Ballon idéal, 1119.
La boîte noire, 1349.
Boyle-Mariotte, 1125.
Calcul de pH +, 1126.
Calculs de concentration, 1127.
Charles Gay-Lussac, 1129.
Cinétique, 1135.
Conversion d'unités, 1139.
Loi des gaz, 1167.
Lowry-Bronsted, 1168.
Mole 2, 1365.
Nombre d'Avogadro, 1184.
Solubilité, 1376.
Titration, 1216.

Cognidac inc.
Multiciel, 1368.
Le progiciel micro-univers orientation, 1334.

Concept Édu-Techniques enr.
Micro logique no 1, 1328.

Concepteva inc.
L'ardoise électronique, 1345.
Au rythme des saisons, 1300.
Polichinelle, 1371.
Ribambelle, 1417.

Corporation des technologies ICAM
Autocam, 1117.

Corporation ISM (Logicarrières)
Choix jr, 1134.

CRAPO inc.
1-2-3-4, 1382.
A la découverte de la matière, 1342.
A la dérive, 1107.
L'apprenti boursier, 1299.
Art et mathématique, 1346.
La banque thématique, 1301.
Le calligraphe, 1051.
Carmen Sandiego dans le monde, 1350.
Les chasseurs-cueilleurs, 1233.
Closure, 1235.
Le comportement des gaz, 1236.
Concepts unificateurs, 1307.
Le cycle de l'eau, 1054.
Édulogic, 1060.
Élémentaire mon cher, 1390.
Énergie, 1144.
Exalgo, 1355.
L'explorateur, 1248.
Figures géométriques, 1315.
La fleur, 1065.
Fonctions et fractions, 1356.
Frises et modèles, 1357.
Géo-50, 1319.
Graphtab, 1411.
Guichet auto-éducatif, 1391.
INDIC, 1360.
Intermic-consommateur, 1257.
J'ai des sous, 1321.
Le jumeleur, 1361.
Lentilles, 1363.
Le lièvre et la tortue, 1325.
Maxime Base de données, 1395.
Mon budget, 1366.
Les mots gigognes, 1084.

Olympiades intellectuelles, 1086.
Orientation spatiale, 1333.
PC Globe, 1369.
Pentathlon intellectuel, 1193.
Photographe, 1283.
Playhouse, 1416.
Quelle heure est-il?, 1336.
R'Alpha, 1337.
Les saisons, 1095.
Le scripteur, 1099.
Super Pages, 1377.
Syllabes mystères, 1104.
Tachisol, 1214.
Voyage en Nouvelle-France, 1401.

Croquimage inc.

Mon cahier d'écriture liée, 1179.
Mon cahier d'écriture script, 1265.

Diade enr.

Vocabulaire orbite, 1296.

Didaktek inc.

Les animaux, 1228.
Autour de la maison de Catherine, 1004.
Les chemins de Louis-Étienne, 1009.
Le monde de Judith, 1020.
Opale 1 - Opale 2, 1271.
Opale 3, 1272.
Le pays de Sébastien, 1023.
Puces numériques, 1284.
Quadra, 1335.
Le quartier d'Alexandra, 1026.
L'univers de Jean-René, 1030.

DIL International inc.

A l'ordinateur, 1045.
L'anniversaire, 1001.
Le bal masqué, 1118.
La bibliothèque, 1049.
La campagne, 1008.
Le cirque, 1010.
L'école d'architecture, 1059.
Le jardin, 1159.
La plage, 1025.
Le plaisir des fêtes, 1201.
La randonnée et ses banques, 1090.
Le secret, 1100.
Le supertactographe, 1378.
La tortue magique, 1218.
Le voyage, 1380.
Le zoo, 1044.

Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Andromède (Mouvement des corps célestes), 1227.
La croissance végétale, 1240.
Domino, 1242.
Dynamique des populations, 1243.
Équilibres chimiques, 1246.
Jeu élément mystère, 1259.
Molécules 3D, 1264.
Neutralisation et conductivité, 1268.
Orbites de satellite, 1274.
Relations prédateur-proie, 1285.
Simultri, 1291.

Distributeurs agréés IBM

Linkway, 1326.

Durand logiciels éducatifs

L'atome et le tableau périodique, 1383.

DV Éditeurs

Elmo international, 1353.

Éditions FM

Associations 2, 1002.
Atlas séquentiel 1, 1047.
Atlas séquentiel 2 - Canada, 1229.
Les banquiers, 1006.
Baseball, 1048.
Dactylo (PUCE), 1241.
Différenciations, 1058.
L'équilibre chimique, 1354.
Homophones, 1155.
Homophones grammaticaux, 1014.
L'illustrateur, 1068.
Imagine, 1320.
Inspecteur, 1157.
Interrogations, 1070.
Logimath, 1164.
Math-Thématique, série 1 : disquette 01, 1031.
Math-Thématique, série 1 : disquette 02, 1032.
Math-Thématique, série 1 : disquette 03, 1033.
Math-Thématique, série 1 : disquette 04, 1034.
Math-Thématique, série 1 : disquette 05, 1035.
Math-Thématique, série 1 : disquette 06, 1036.
Math-Thématique, série 1 : disquette 07, 1037.
Math-Thématique, série 1 : disquette 08, 1038.
Math-Thématique, série 1 : disquette 09, 1039.
Math-Thématique, série 1 : disquette 10, 1040.
Math-Thématique, série 1 : disquette 11, 1041.
Math-Thématique, série 1 : disquette 12, 1042.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A, 1169.
Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B, 1170.
Math-Thématique, série 2 : 3e année, 1171.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A, 1172.
Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B, 1173.
Math-Thématique, série 2 : 5e année, 1174.
Math-Thématique, série 2 : 6e année, 1175.
La météo, 1082.
Précipitations acides, 1202.
La prévention en atelier, 1203.
Racines, 1027.
Registat, 1091.
Réso, 1205.
Rose des vents, 1094.
Scribe, 1374.
Vidéoscript, 1400.

Edusoft America inc.

Best Arithmetic, 1406.
Everyday Mathematics, 1408.

G.R.M.S.
Nasamath, 1182.

Informatique Multihexa inc.
Alimentour, 1116.
Le conte, 1138.
Le discours à caractère expressif, 1140.
Le discours à caractère informatif, 1141.
Guess Who's Coming to Eat, 1067.
Have a Good Trip, 1153.
Identification des essences, 1156.
Lost Spaceship, 1076.
Multi-thèmes, 1085.
La nouvelle, 1190.
Summer Camp, 1293.
SYM, 1105.
Topométrie, 1217.

Innovative Dimensions
Mapview, 1394.

Institut de recherche sur le profil d'apprentissage (IRPA) inc.
LAMIC (ON), 1072.
LAMIC (OP), 1073.

Interactive Image Technologies Ltd.
L'atelier d'électronique, 1347.

ISM Corporation (Careerware)
Choices Jr., 1133.

Jean-Louis Baillargeon
Pente-côte, 1088.

Léonce Chiasson
Français 1, 1249.
Français 2B, 1250.
Français 3A, 1251.
Français 3B, 1252.
Français 4A, 1253.
Français 4B, 1254.
Heure, 1154.
Orthographe 2A, 1276.
Orthographe 3B, 1192.
Verbes-1, 1220.
Verbes-2, 1221.
Verbes-3, 1222.
Verbes-4, 1223.

Les logiciels Epsilon
Le LectoRat, 1362.

Les Logiciels Exitt inc.
LogiTexte, 1262.

Les Robots pédagogiques CARES inc.
Logiciel de contrôle de robots, 1309.

Logiciel 80
WPuzzle, 1402.

Logiciel Avenue inc.
Mentor, 1176.

Logiciels Fortune 1000 ltée
Le grand livre Fortune 1000, 1066.

Logiciels Ludicatif enr.
Aventure dans l'espace, 1384.
Le tour de ma région en bicyclette, 1413.

Logiciels Pharaon
Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal, 1387.
Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain, 1388.

Logiciels S.G.
Cours et gagne, 1238.

Logicus inc.
Journal scolaire, 1323.

Logidisque inc.
Bibliographie plus, 1231.
Biojeu II, 1007.
Éco-math, 1311.
L'écritoire, 1312.
L'écrivain public, le professionnel, 1313.
Éducation-nutrition, 1314.
Géographie du Canada, 1150.
Hugo Plus, 1359.
Jeux de calcul, 1322.
LawLib, 1324.
Lieux et personnages célèbres, 1016.
Lilas, 1163.
Métamorphose, 1327.
Mimi, 1018.
Mimi à la ville, 1019.
Mots-mystère, 1021.
Le secrétaire personnel, 1101.
Le sorcier d'Iz, 1210.
Super-graphisme, 1102.
Tests de closure, 1215.
Vrai ou faux, 1043.

Logo Computer Systems inc.
LogoWriter (English version), 1165.

Luc Michaud logiciels experts ltée
Géo Graf II, 1410.

Machina Sapiens inc.
Exploratexte, 1409.
SCARABÉE I, 1207.
SCARABÉE II, 1373.

Nordiciel inc.
La dictée électronique, 1310.

On/Q Corporation inc.
Écolab, 1389.

Pile informatique
Clavier vidéo interactif, 1305.
Générateur de curriculum vitae, 1318.
Mots croisés vivants, 1331.
Tests informatisés, 1379.

Productions Anniepierre inc.
La course des mots, 1239.
Lecture rapide, 1261.
L'ordre alphabétique, 1275.

Produits Logitron JB inc.
Copain, 1308.
Dactylo (Logitron), 1055.
Les fractions, 1316.
Lecto, 1162.
Les naturels, 1183.
Orthogramme, 1087.
Résolution de problèmes, 1206.

Progiciel Marketing inc.
Le simulateur électrique, 1338.

Progiciels interactifs 2000 inc.
Cassiopée, 1128.
Le S.C.R.I.B.E, 1161.
Picasso 1, 1196.
Picasso 2, 1197.
Picasso 3, 1198.
Picasso 4, 1199.
Picasso 5, 1200.

Québit Logiciels inc.
Conjugaison, 1053.
Défi-écriture, 1352.
Gréfi, 1412.
Héros, 1358.
J'ai vu un arbre, 1158.
Le jeune écrivain, 1392.
Mathurin, 1077.
Mégatexte Plus, 1364.
Méli-mots, 1080.
Méli-nombres, 1081.
Les olympiades mathématiques, 1270.
Parlire, 1277.
Spatiotests, 1028.
Super fraction, 1398.
Word Attack Plus, 1341.

Research Design Associates Inc.
A votre avis, 1343.
Autrement dit, 1348.
Mot pour mot, 1367.
Rhubarb, 1372.
Sequitur, 1375.

SIMULogic
En mouvement, 1142.
En orbite, 1143.

Snowbird Software Inc.
Le laboratoire électronique de chimie minérale, 1260.

Société GRICS
Animavie, 1344.
Compte vite, 1351.
Simulation de circuits électriques simples, 1339.

Soft Code Inc.
WinMath, 1297.
Wintype, 1298.

Softmation Inc.
Word Genie, 1361.

Systèmes d'ordinateur Logo inc.
LogoWriter (version française), 1166.

Tando Corporation
Mots croisés pédagogiques, 1267.

Technogram inc.
Le dictionnaire apprivoisé, 1386.
Parchemin, 1396.

Technolinks inc.
Cache-cache, 1303.

Télémentor inc.
Mentor I, 1177.

Unisys Canada Inc.
Bien manger, 1302.
Co-Co (français), 1306.
Composition assistée, 1237.
Function Workshop, 1255.
Le gaz idéal : simulation, 1317.
Intuitrig, 1258.

Université de Sherbrooke, Faculté des sciences appliquées
Trigol, 1399.

Vidéorom K.M.M. inc.
La translation, 1340.

L'anniversaire

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)

Description :
Ce didacticiel est construit autour d'un conte mettant en situation Fée, le personnage central, et ses compagnons. A mesure que l'histoire progresse, des jeux s'en inspirant sont insérés dans le livre de conte : coloriage, découpage, collage, etc. La conception des jeux et le recours au «tableau enchanteur» permettent à l'enfant d'âge préscolaire d'utiliser un micro-ordinateur même s'il ne possède pas encore les rudiments de l'écriture.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (31 pages); 10 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple II+; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; tablette tactile «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA. Ce logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 139,00 $ pour la version IBM; 99,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'anniversaire

Contenu :	Le didacticiel fait partie d'un ensemble d'activités toutes inspirées d'un même conte. Elles visent le développement global de la personnalité de l'enfant, plus particulièrement celui de la perception visuelle par le repérage, par l'observation et par la discrimination ainsi que l'éveil à la mathématique par la classification d'objets. Le contenu du logiciel est cohérent et structuré. Les fiches pédagogiques renferment plusieurs suggestions d'exploitation du contenu. Quant aux dix jeux informatisés, ils se présentent comme des activités d'observation et de discrimination pertinentes.	**Cote : B**
Pédagogie :	Le didacticiel n'est pas autosuffisant et la présence de l'adulte est nécessaire pour expliquer à l'enfant l'objectif de chacun des jeux. Cette lacune s'explique facilement, car la démarche pédagogique générale du logiciel est non informatique : les jeux sont des activités parmi d'autres, qui sont menées ou non à bien. Les rétroactions sont suffisantes : sous forme sonore, elles informent rapidement l'enfant ou l'écolier de l'exactitude ou de l'inexactitude de ses réponses.	**Cote : B**
Facture :	Dans l'ensemble, les sons et les couleurs sont agréables. Cependant, le jeu 7, qui consiste à ajouter de la couleur à des ballons, renferme des faiblesses pour ce qui est du choix des couleurs et du graphisme. Le jeu 8 semble receler certaines difficultés d'ordre technique et il a été impossible d'en faire une évaluation. Ce type de matériel, compte tenu des utilisateurs visés, devrait intégrer des consignes verbales.	**Cote : C**
Adaptation à la pratique pédagogique :	L'implantation est largement facilitée par un matériel didactique de qualité; les fiches pédagogiques, à elles seules, sont une source importante de suggestions d'activités.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Ce didacticiel est de bonne qualité. Les jeux informatisés et l'exploitation des fiches pédagogiques peuvent favoriser l'atteinte des objectifs qui sont proposés aux enfants d'âge préscolaire et aux écoliers de 1re année.	**Cote : 4**

Associations 2

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Emmanuel Chénard
Laval : Éditions FM, 1983
ISBN 2-89047-073-3

Description :
Au moyen d'un jeu, «Associations 2» amène à découvrir ou à reconnaître des gallicismes, des clichés ou des expressions idiomatiques. Ces expressions se retrouvent également dans de courtes phrases qui permettent d'en préciser le sens. Le jeu comprend 420 mots à lier en 315 locutions, lesquelles sont replacées en 315 contextes. Il s'agit d'un didacticiel à contenu ouvert; il est donc possible de remplacer les termes et les phrases afin de mieux adapter le matériel aux besoins des écoliers.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (37 pages); 1 livret de contenu des fichiers (30 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Associations 2

Objectifs : L'auteur n'a pas indiqué le but qu'il poursuit ni la performance qu'il attend de l'écolier.

Contenu : Le regroupement des expressions sous un même thème est intéressant : les associations renvoient, dans le fichier 1, aux parties du corps humain et des animaux; dans le fichier 2, aux activités propres à l'homme; dans le fichier 3, aux verbes. En revanche, les phrases utilisées pour préciser le contexte d'une expression n'éclairent pas toujours l'écolier. Souvent, l'expression à compléter est mal présentée. Les termes «association» et «contexte» devraient être définis. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est appropriée : questions, réponses, contexte, renforcement, résultats, correction des erreurs. Il y a progression dans les difficultés. La reprise des erreurs commises est une bonne idée. La section des résultats est intéressante, mais l'écolier n'est pas invité avec assez d'insistance à utiliser les contextes qui sont peut-être essentiels dans ce genre d'exercices. **Cote : B**

Facture : Les sons et les mouvements à l'écran intéressent beaucoup les écoliers. La possibilité qui leur est offerte de corriger leurs erreurs et d'obtenir, s'ils le désirent, leurs résultats sur écran ou sur papier est appréciable. Cependant, la limite de douze caractères pour afficher l'expression à compléter rend souvent celle-ci difficile à comprendre. Les textes comportent des fautes d'orthographe et certaines expressions sont mal présentées à l'écran. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce didacticiel est facile à utiliser. Il laisse beaucoup de choix à l'écolier. L'enseignant peut modifier les fichiers. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «Associations 2» présente d'excellents exercices de vocabulaire pour les écoliers de 2e cycle. Cependant, on note un certain manque de rigueur dans la présentation des expressions à compléter, ce qui est inacceptable. **Cote : 4**

Autour de la maison de Catherine

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1986
(Dokéo - Espace. Série «L'espace»)

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur les syllabes. Un mot paraît dans le coin supérieur gauche de l'écran puis il s'efface pour laisser place à sa seule représentation imagée. Déplaçant un canard dans un labyrinthe, l'écolier doit s'emparer des syllabes qui constituent ce mot, tout en évitant les syllabes inappropriées et les mouches qui le poursuivent. Le jeu comprend une banque de 83 mots et illustrations. Une disquette «Supplément» offre une liste complémentaire de 80 mots. Enfin, la version «Expert» permet de créer des banques de mots et d'illustrations sur mesure. Un livre illustré complète le tout; il replace le vocabulaire utilisé en cours de jeu dans un contexte familier à l'écolier.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 fascicule illustré (21 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants, version de base (39 pages); 1 manuel de référence, version «Expert» (51 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; manette de commande souhaitable; tablette tactile souhaitable pour la version «Expert»; 2 unités de disquette.

Prix : 50,00 $ pour la version de base; 50,00 $ pour la version «Expert».
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $. Ces prix s'appliquent à la version de base et à la version «Expert».
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Autour de la maison de Catherine

Contenu :	Le didacticiel vise l'apprentissage de l'orthographe de 83 mots dont la graphie présente des particularités. Une liste de 80 mots est offerte, à titre de supplément. L'écolier peut mettre fin au jeu en tout temps, puis le reprendre au même endroit. Le dossier de chaque écolier est accessible à l'enseignant.	**Cote : C**
Pédagogie :	Les concepteurs suggèrent aux enseignants de se servir du matériel de base pour effectuer leurs évaluations. Ils admettent que la démarche de résolution de problèmes qui est sous-jacente et l'habileté à s'en servir pour atteindre l'objectif cible occupent une grande place. Comme le niveau de difficultés varie selon le rythme d'apprentissage des écoliers, il y a assez régulièrement perte d'attention de leur part.	**Cote : B**
Facture :	Sur le plan technique, le didacticiel est bien fait. L'utilisation de la version «Expert» pour créer des activités complémentaires n'est pas trop difficile. L'affichage à l'écran est soigné. Les images, la couleur et le son sont utilisés efficacement.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Comme celui des autres didacticiels de la collection, le soutien à l'implantation est remarquable. A la limite, l'écolier peut jouer avec peu d'explications. Les guides sont bien structurés et soignés. Pour le moment, le fichier des écoliers n'est pas totalement utilisable.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	Ce didacticiel est un bon jeu de syllabation, mais le contenu gagnerait d'être amélioré en augmentant considérablement le nombre de mots ou de syllabes. La version «Expert» est toutefois un outil de premier ordre.	**Cote : 5**

Les banquiers

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Michel Lyons et Robert Lyons
Montréal : PUCE inc., 1984
(Défi mathématique)
ISBN 2-89263-013-4

Description :
«Les banquiers» a pour objectif de faciliter la compréhension et la résolution d'équations arithmétiques portant sur les concepts d'addition et de soustraction à un chiffre. Axée sur la résolution de problèmes, la méthode d'apprentissage se caractérise par le passage du concret à l'imagé et de l'imagé au symbolique.

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 55,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $. Licence de commission scolaire : communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Les banquiers

Contenu : Le didacticiel est divisé en cinq sections qui totalisent 33 pages-écrans. Ces pages sont de trois types : des pages de démonstration qui exposent à l'écolier les concepts de base; des pages interactives qui incitent l'écolier à résoudre des problèmes (en cas d'erreur, il y a rétroaction et révision des concepts non assimilés); un concours-défi pour évaluer les habiletés acquises. **Cote : B**

Pédagogie : A l'aide d'un scénario concret, l'écolier est amené à effectuer des opérations abstraites. Cependant, leur démonstration est incomplète. Les questions sont absentes. La rétroaction est insuffisante. Le concours-défi est motivant, sauf que l'obtention du code demande, dans certains cas, beaucoup trop de temps. **Cote : C**

Facture : De prime abord, le didacticiel paraît très intéressant du point de vue technique : couleurs variées, images et animation de qualité, vitesse variable, bonne gestion des cinq étapes. À l'intérieur de celles-ci cependant, on note une certaine rigidité qui empêche d'accéder directement à une page. L'écolier ne peut pas s'autocorriger sans devoir répéter une bonne partie de la réponse. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'écolier doit être initié au logiciel et soutenu par l'enseignant tout au long de sa démarche. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel a été bien conçu sur le plan technique. Il présente cependant certaines incohérences, comme celle de proposer des exercices d'inégales difficultés dans une même séquence d'activités. Il est aussi difficile à utiliser et irritant. **Cote : 4**

Biojeu II

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Jacques Beaulieu et Benoît East
Montréal : Logidisque inc., 1983

Description :
L'utilisateur de «Biojeu II» doit organiser sa journée en adoptant un mode de vie sain : alimentation équilibrée, exercice. Au début de la journée, la formule sanguine du joueur est équilibrée. Pour remédier aux choix alimentaires qui viennent modifier cet équilibre, il lui faut répondre correctement à des questions portant sur l'anatomie, la physiologie et l'alimentation. Jusqu'à quatre personnes peuvent participer au jeu. Le gagnant est celui qui a rééquilibré sa formule sanguine avant les autres.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome.

Prix : 34,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires..
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Biojeu II

Objectifs : L'objectif du didacticiel est trop ambitieux : «maintenir en équilibre parfait les différents éléments de votre formule sanguine...» Il en découle qu'on présente une multitude de concepts non définis et incompréhensibles pour l'utilisateur moyen. De plus, on ne sait à qui il s'adresse précisément.

Contenu : Le contenu du didacticiel présente des erreurs et des imprécisions. La terminologie du système international d'unités n'est pas respectée. **Cote : C**

Pédagogie : Il est difficile de comprendre la démarche pédagogique que privilégie ce didacticiel. Rien ne permet d'établir un lien entre les questions posées, les repas choisis, le choix d'un sport de groupe et la formule sanguine. En plus, les questions ne sont pas précédées d'un enseignement qui prépare l'élève à y répondre. Une évaluation est donnée sans qu'on puisse juger de sa justesse. **Cote : C**

Facture : A l'écran, certaines gaucheries sont impardonnables : personnalisation; fautes d'orthographe; absence d'accents et de minuscules. Les possibilités de l'ordinateur sont assez bien exploitées, sauf que la barre d'espacement a deux fonctions. L'élève ne peut terminer le jeu à volonté. Le temps d'affichage d'une figure est lent. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les élèves se posent des questions sur le fonctionnement du didacticiel et ne peuvent que critiquer le déroulement des activités. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel peut servir à apprendre certaines notions. Cependant, le contenu est imprécis et la démarche pédagogique, souvent incohérente. **Cote : 4**

La campagne

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)

Description :
Ce didacticiel est construit autour d'un conte mettant en situation Fée, le personnage central, et ses compagnons. A mesure que l'histoire progresse, des jeux s'en inspirant sont insérés dans le livre de conte : coloriage, découpage, collage, etc. La conception des jeux et le recours au «tableau enchanteur» permettent à l'enfant d'âge préscolaire d'utiliser un micro-ordinateur même s'il ne possède pas encore les rudiments de l'écriture.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 7 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (32 pages); 10 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple II + ; Apple IIc; Apple IIe; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; tablette graphique «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA. Ce logiciel est aussi offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 139,00 $ pour la version IBM; 99,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La campagne

Contenu : Le didacticiel est une partie d'un ensemble très bien structuré d'activités qui émanent d'un conte. Ces activités correspondent à plusieurs objectifs du programme de développement global de l'enfant d'âge préscolaire. Les dix jeux sont suffisants pour atteindre, au moins partiellement, les objectifs dans le champ de la perception visuelle. **Cote : A**

Pédagogie : Il n'y a aucune activité d'évaluation intégrée au logiciel. Cela tient au fait que la démarche pédagogique générale est non informatique : les jeux sont des activités parmi d'autres, qui sont menées ou non à bien. Le seul moyen de savoir si l'enfant a réussi le jeu est de vérifier s'il a trouvé les quatre différences, s'il a dessiné le cheval, s'il a replacé les objets dans la maison, etc. **Cote : B**

Facture : C'est sur le plan technique que le logiciel est le plus faible. Il est bien difficile de donner des consignes écrites à des enfants d'âge préscolaire. Peut-être y aurait-il lieu d'y intégrer des consignes verbales. Les contenus et les sons conviennent à l'âge des utilisateurs, mais le logiciel reste difficile d'emploi, car les commandes faites à l'aide du clavier ne sont pas toujours transmises à l'ordinateur. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration du logiciel en classe est largement facilitée par le matériel de soutien offert à l'éducateur. Cependant, un jeune utilisateur s'impatientera facilement et très souvent parce que sa bonne réponse n'aura pas été enregistrée; parce qu'il lui faudra découvrir par tâtonnement où appuyer sur le «tableau enchanteur» ou parce qu'il lui faudra repérer l'ordre de fonctionnement exigé par l'auteur. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est de bonne qualité. Sur le plan technique cependant, il est apparu lourd et imprécis dans son fonctionnement. C'est malheureux parce qu'il contient des réussites sur le plan technique qui sont dignes de mention. **Cote : 4**

Les chemins de Louis-Étienne

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1986
(Dokéo - Espace. Série «L'espace» ; 1)

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur les activités de syllabation. Déplaçant un lapin dans un labyrinthe, l'écolier doit s'emparer des syllabes constituant le mot qui est reproduit et illustré dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le jeu comprend une banque de 95 mots et illustrations. Une disquette «Supplément» offre une liste complémentaire de 80 mots. Enfin, la version «Expert» permet de créer des banques de mots et d'illustrations sur mesure.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 fascicule illustré (21 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants, version de base (39 pages); 1 guide d'utilisation de la version «Expert» (48 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Écran couleur; manette de commande souhaitable; tablette tactile souhaitable pour la version «Expert»; 2 unités de disquette; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 50,00 $ pour la version de base; 50,00 $ pour la version «Expert».
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $. Ces prix s'appliquent à la version de base et à la version «Expert».
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Les chemins de Louis-Étienne

Contenu :	Le didactitiel vise l'acquisition de la syllabation de 95 mots. Un supplément de 80 mots est aussi offert. L'écolier peut mettre fin au jeu en tout temps et le reprendre ensuite au même endroit. Le dossier de chaque écolier est accessible à l'enseignant.	**Cote : C**
Pédagogie :	Les concepteurs suggèrent de ne pas trop tenir compte des résultats sauvegardés dans le dossier de l'écolier. Ils sont relatifs puisque, dès que l'écolier manifeste une plus grande habileté psychomotrice ou autre, la vitesse de déplacement des syllabes évolue (dix paliers). Il n'en reste pas moins que la reprise des mots non réussis risque de perdre son sens pédagogique premier : l'apprentissage de la syllabation.	**Cote : B**
Facture :	L'ensemble est intéressant sur le plan technique. La version «Expert» pour créer d'autres activités n'est pas trop difficile à utiliser. L'affichage à l'écran est soigné. Les images, les couleurs et le son sont utilisés efficacement. On peut regretter que les rétroactions soient toujours les mêmes, indépendamment de la cause des erreurs (psychomotricité, compréhension des procédés ou syllabation).	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Quand le dossier des écoliers aura été mis en place de façon définitive, ce didacticiel sera un très bon soutien à l'implantation.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	Ce logiciel est bien structuré et présente des contenus qui peuvent être utiles pour l'enseignement du français. En revanche, la dimension «jeu vidéo» peut occulter les objectifs d'apprentissage.	**Cote : 5**

Le cirque

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)

Description :
Ce didacticiel est construit autour d'un conte mettant en situation Fée, le personnage central, et ses compagnons. A mesure que l'histoire progresse, des jeux s'en inspirant sont insérés dans le livre de conte : coloriage, découpage, collage, etc. La conception des jeux et le recours au «tableau enchanteur» permettent à l'enfant d'âge préscolaire d'utiliser un micro-ordinateur même s'il ne possède pas encore les rudiments de l'écriture.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (31 pages); 10 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple II + ; Apple IIc; Apple IIe; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; tablette tactile «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA. Ce logiciel est aussi offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 139,00 $ pour la version IBM; 99,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le cirque

Contenu : Le didacticiel fait partie d'un ensemble d'activités toutes inspirées d'un même conte. Elles correspondent à des objectifs du programme de développement global de l'enfant d'âge préscolaire et de l'écolier de 1re année, particulièrement ceux relatifs à la perception visuelle (formes, couleurs, différences, ressemblances). La richesse du logiciel est mise en évidence par les fiches pédagogiques qui renferment un nombre imposant d'activités. **Cote : B**

Pédagogie : Le didacticiel n'est pas autosuffisant : la présence de l'adulte est nécessaire pour expliquer à l'enfant l'objectif de chacun des jeux. Aucune activité d'évaluation n'est intégrée au logiciel. Cette lacune s'explique facilement, car la démarche pédagogique générale du logiciel est non informatique : les jeux sont des activités parmi d'autres qui sont menées ou non à bien. Les rétroactions sont suffisantes : sous forme sonore, elles informent l'enfant de l'exactitude ou de l'inexactitude de ses réponses. **Cote : A**

Facture : Le graphisme, les sons et les couleurs sont de bonne qualité. Si les commandes faites à l'aide du clavier sont relativement faciles à exécuter, il aurait été préférable de concevoir le didacticiel d'après la tablette tactile, car la similitude entre l'image-écran et l'image enchantée manque de fidélité dans certains cas. Ce type de matériel, compte tenu des utilisateurs visés, devrait intégrer des consignes verbales. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'implantation est largement facilitée par un matériel didactique de qualité. Les fiches pédagogiques, à elles seules, sont une source importante de suggestions d'activités. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel est de bonne qualité. Même si les jeux informatisés ne sont qu'accessoires, leur utilisation et l'exploitation des fiches pédagogiques peuvent favoriser, à coup sûr, l'atteinte des objectifs proposés. **Cote : 5**

Homophones grammaticaux

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Emmanuel Chénard
Laval : Éditions FM, 1984

Description :
Ce didacticiel porte sur les homophones et la façon de les distinguer. Après de brèves instructions, on présente des exercices portant sur douze séries d'homophones situées dans 36 contextes différents. Dans chaque cas, une règle est exposée au préalable de façon à orienter le choix de l'écolier. Le logiciel fournit le relevé des erreurs et le résultat de l'écolier à l'écran ou sur imprimante. C'est un logiciel à contenu ouvert.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (47 pages); 1 feuillet (11 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II + ; Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de diquette; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Homophones grammaticaux

Contenu : Le contenu est constitué d'exercices correctifs. La première partie est une amorce timide d'enseignement : définition des homophones et suggestion d'utiliser le procédé de substitution pour résoudre le problème orthographique lié aux homophones. Dans certains cas cependant, l'absence d'indication mnémotechnique correspondant à une règle ou la restriction du sens rattaché à un homophone rendent la tâche difficile à accomplir ou le procédé de substitution non pertinent au contexte. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est appropriée : présentation économique des exercices à faire; pertinence du procédé de substitution pour trouver la graphie correcte d'un homophone; rétroaction immédiate; place importante accordée à l'autocorrection; présentation stimulante pour l'écolier de l'évaluation de ses résultats (certificat). **Cote : A**

Facture : Le didacticiel tire parti des possibilités du micro-ordinateur de façon appropriée : utilisation ingénieuse de celui-ci pour faciliter l'autocorrection et la correction; effets sonores et visuels agréables; consultation rapide du procédé de substitution. Par contre, l'impossibilité pour l'écolier de connaître les bonnes réponses constitue une lacune qui aurait pu être évitée. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce didacticiel est facile à utiliser. Ayant un contenu ouvert, c'est un instrument souple qui permet de créer ou de modifier des situations d'apprentissage selon les besoins et les champs d'intérêt de l'enseignant et de l'écolier ainsi que de varier le niveau de réussite à atteindre. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Malgré des imprécisions en ce qui touche certaines situations et certains procédés de substitution et l'ambiguïté relative à la distinction des homophones grammaticaux et lexicaux, ce didacticiel peut être un outil utile pour acquérir une autonomie orthographique. Le choix des homophones correspond à ceux qui sont suggérés par le programme de français de 2e cycle du primaire. **Cote : 5**

Lieux et personnages célèbres

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Léopold Martel
Montréal : Logidisque inc., 1983

Description :
Ce jeu-questionnaire met aux prises deux adversaires qui se livrent une partie de souque à la corde. Suivant les réponses données, les équipes gagnent ou perdent du terrain, jusqu'à la victoire de l'une ou l'autre. Le contenu est ouvert et les questions peuvent être à choix multiple ou à réponse unique. Le jeu comprend une série de questions sur les lieux et les personnages célèbres; elle peut servir d'exemple et de point de départ à la confection d'autres séries de questions.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 833-2225
Télécopieur : (514) 933-2184

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Sciences humaines; géographie générale; histoire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome.

Prix : 34,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Lieux et personnages célèbres

Contenu :	Le titre du didacticiel porte à confusion. Il aurait été préférable de ne pas le restreindre aux «lieux et personnages célèbres», car il ne s'agit que d'un exemple d'utilisation. En effet, le contenu du didacticiel peut être modifié et il offre la possibilité de créer 160 questions réparties dans quatre domaines différents.	**Cote : B**
Pédagogie :	Il est difficile de parler de démarche pédagogique pour ce didacticiel. C'est un jeu simple de questions-réponses qui peut permettre aux utilisateurs d'acquérir une certaine culture encyclopédique. Ce didacticiel pourrait servir pour une évaluation formative des apprentissages, même s'il n'est pas question de réussite à tout prix mais plutôt de défis à relever.	**Cote : C**
Facture :	Les sons et les mouvements à l'écran sont susceptibles d'intéresser les utilisateurs.	**Cote : A**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Ce didacticiel est facile à utiliser. N'ayant pas de contenu particulier, il permet de modifier, d'ajouter ou de remplacer des questions à volonté.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	Comme il appartient à l'enseignant d'en construire le contenu selon les besoins de son groupe, ce didacticiel peut convenir au primaire comme au secondaire.	**Cote : 4**

Mimi

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Anne Bergeron
Montréal : Logidisque inc., 1984

Description :
«Mimi» est un didacticiel qui facilite l'acquisition d'un préalable essentiel à la lecture : la connaissance de l'alphabet. A chacune des lettres du clavier correspond, à l'écran, une scène animée accompagnée d'une trame musicale. Chaque lettre est ainsi associée à un contexte audiovisuel qui en simplifie la reconnaissance.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans:
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (2 pages).

Micro-ordinateurs : Commodore 64; Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 34,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix régulier. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Mimi

Contenu : Le but de ce didacticiel est de sensibiliser l'enfant d'âge préscolaire à la graphie des lettres de l'alphabet. Son originalité réside dans l'utilisation simultanée de l'alphabet (clavier), de la musique (chanson) et de l'image animée (colorée et sonorisée). Chaque lettre de l'alphabet correspond en effet à une chanson et à une activité de Mimi dans un paysage donné. Et, si l'enfant veut regrouper des lettres, il obtient une petite histoire. **Cote : A**

Pédagogie : On voit qu'un effort évident a été fourni pour rendre l'apprentissage agréable et fertile. La musique, les couleurs et l'animation motivent l'enfant à découvrir l'alphabet ou à interagir avec l'ordinateur. Il serait souhaitable que chacune des lettres de l'alphabet, associée à un paysage, à une chanson ou à une activité de Mimi, soit affichée en même temps à l'écran. **Cote : B**

Facture : Les possibilités sonores, graphiques et chromatiques de l'ordinateur ont été bien exploitées. Il faut signaler l'utilisation ingénieuse du clavier pour permettre à l'enfant de régler l'apparition des différentes scènes. Le personnage de Mimi peut se mouvoir à différentes vitesses. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La première partie du logiciel est immédiatement utilisable par l'enfant : dès qu'il appuie sur une touche du clavier, la musique se fait entendre et l'écran s'anime. Dans la seconde partie, il doit être initié aux règles du jeu, ce qui est un peu plus compliqué. Aucune histoire n'est gardée en mémoire par l'ordinateur. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Tel un jeu vidéo, ce didacticiel initie à l'informatique, mais d'une façon culturellement autre. Il est en plus un moyen d'enseigner à l'enfant les lettres de l'alphabet, mais avec l'aide d'un adulte toutefois. C'est ainsi qu'il est vraiment un outil merveilleux pour les petits. **Cote : 5**

Mimi à la ville

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Anne Bergeron
Montréal : Logidisque inc., 1985

Description :
Ce logiciel se présente comme un prolongement de «Mimi». A chaque lettre du clavier correspond une séquence animée mettant en scène Mimi, la fourmi, et ses amis. L'ensemble vise à faciliter l'apprentissage des concepts de rapprochement et d'éloignement ainsi que le développement de la coordination, de l'attention auditive, de la mémoire et de la capacité d'exploration, tout en favorisant un premier apprentissage de l'alphabet et des nombres.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (2 pages).

Micro-ordinateurs : Commodore 64; PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu souhaitable; 1 unité de disquette; écran couleur.

Prix : 34,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires..
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Mimi à la ville

Contenu :	Pour atteindre les objectifs d'apprentissage, l'enfant d'âge préscolaire doit se familiariser avec une cinquantaine de touches (alphabet, chiffres, touches de fonctionnement du micro-ordinateur) dont certaines sont liées entre elles. Dans cet univers, la présence de l'adulte est nécessaire pour aider l'enfant, pour le dépanner et pour lui expliquer le fonctionnement de l'appareil.	**Cote : A**
Pédagogie :	Laissé à lui-même, l'enfant pourra aller au hasard des touches et de leurs effets. La musique, les couleurs et l'animation le motivent à explorer l'alphabet, les nombres ou à interagir avec le micro-ordinateur.	**Cote : B**
Facture :	Le manuel est bref, simple et complet. Les possibilités sonores, graphiques et chromatiques de l'ordinateur ont été mises à profit. Il faut signaler l'utilisation ingénieuse du clavier pour permettre de régler l'apparition des différentes scènes. La manette de jeu facilite les déplacements.	**Cote : A**
Adaptation à la pratique pédagogique :	La première partie du logiciel est immédiatement utilisable par l'enfant. En appuyant sur une touche du clavier, la musique se fait entendre et l'écran s'anime. Dans la seconde partie, plus complexe, il doit être initié aux règles du jeu. Aucune histoire n'est gardée en mémoire par l'ordinateur.	**Cote : C**
Synthèse de l'évaluation :	Pour l'enfant de 5 ans ou moins, ce didacticiel sera un délice, mais il exige la présence d'un adulte. Il est un bon instrument d'initiation aux nombres, aux notes de musique et aux lettres de l'alphabet.	**Cote : 4**

Le monde de Judith

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1984
(Dokéo - Espace. Série «L'espace» ; 4)

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur la formation de mots par l'ajout de préfixes et de suffixes à un radical. Un radical paraît dans le coin supérieur gauche de l'écran ainsi qu'une illustration qui représente le mot à construire à partir du radical et d'affixes. Déplaçant une fourmi dans un labyrinthe, l'écolier doit s'emparer des suffixes et des préfixes pertinents. Le jeu comprend une banque de 97 mots et illustrations. Une disquette «Supplément» offre une liste complémentaire de mots. Enfin, la version «Expert» permet de créer une banque de mots et d'illustrations sur mesure.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 fascicule illustré (20 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants, version de base (64 pages); 1 manuel de référence, version «Expert» (48 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc; Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; manette de jeu souhaitable; tablette tactile souhaitable pour la version «Expert»; 2 unités de disquette; carte graphique CGA.

Prix : 50,00 $ pour la version de base; 50,00 $ pour la version «Expert».
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $. Ces prix s'appliquent à la version de base et à la version «Expert».
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le monde de Judith

Contenu : Ce didacticiel vise l'habileté à reconstruire 97 mots découpés en préfixes, bases de mot et suffixes. Ces mots sont tirés du livre qui porte le même titre et qui touche l'exploration de l'environnement régional. Une liste de 80 autres mots est présentée à titre de supplément, si besoin il y a. L'écolier peut mettre fin au jeu en tout temps; ses résultats sont fichés et accessibles à l'enseignant, de sorte qu'il reprend la fois suivante ce qu'il n'a pas réussi avant de poursuivre. Le jeu est prévu pour être utilisé sur toute une année scolaire, comme les autres de la série. **Cote : C**

Pédagogie : Les concepteurs suggèrent de revenir au matériel de base, le livre, pour effectuer des évaluations sommatives. Ils signalent que la démarche de résolution de problèmes, qui est liée aux divers niveaux de difficultés, est sous-jacente. Elle occupe une place importante et influe sur les résultats cumulés aux dossiers des écoliers. **Cote : B**

Facture : Sur le plan technique, le didacticiel est excellent. L'utilisation de la version «Expert» pour réaliser des activités complémentaires n'est pas trop difficile, mais il n'est pas possible, compte tenu des outils fournis, d'illustrer convenablement certains thèmes. L'affichage à l'écran est impeccable; les images, les couleurs et le son sont utilisés efficacement. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le livre de base est agréable. Le soutien à l'implantation est suffisant. A la limite, l'écolier peut jouer sans trop d'explications. Les guides sont clairs, bien structurés et soignés. Le fichier des écoliers pourrait être plus efficace qu'il ne l'est actuellement. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Le monde de Judith» est un bon didacticiel d'appoint. Les niveaux de difficultés sont très raffinés, mais les écoliers pourraient être détournés de l'apprentissage de la langue par l'aspect «jeu vidéo» de ce didacticiel. **Cote : 5**

Mots-mystère

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Guy Daoust
Montréal : Logidisque inc., 1983

Description :
Ce logiciel combine jeu d'adresse et exercice de vocabulaire. Placé au centre d'un labyrinthe, le joueur doit tirer sur les lettres qui composent un mot mystère. Pour gagner, il faut reconstituer le mot, à l'intérieur du temps alloué, avant d'avoir épuisé ses munitions. Le jeu présente trois niveaux de difficultés : vocabulaire, mots importants et mots nouveaux. La banque de mots ne peut être modifiée par l'utilisateur.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (2 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran monochrome; 1 unité de disquette.

Prix : 34,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mots-mystère

Contenu :	Le jeu consiste, selon les auteurs, à «reconstituer un mot en tirant sur chacune des lettres qui le composent». Il comprend trois séries de mots. Chaque mot est défini brièvement, mais la plupart des définitions sont imprécises.	**Cote : C**
Pédagogie :	L'écolier est en interaction constante avec l'ordinateur. Il connaît le mot qu'il doit reconstituer pour gagner contre l'ordinateur. Il dispose d'un temps limité et d'un nombre précis de munitions ou de coups à tirer. La rétroaction est peu soignée.	**Cote : C**
Facture :	Le logiciel est bien conçu sur le plan technique.	**Cote : A**
Adaptation à la pratique pédagogique :	L'écolier se débrouillera facilement avec ce didacticiel. Rien n'est prévu, cependant, pour l'enseignant ou pour une utilisation quelconque en classe.	**Cote : C**
Synthèse de l'évaluation :	Il est louable de viser à faire apprendre la signification et l'orthographe de mots. C'est pourquoi les écoliers du 2e cycle pourront sûrement tirer profit de ce didacticiel.	**Cote : 4**

Le pays de Sébastien

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1984
(Dokéo- Espace. Série «L'espace» ; 6)

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur l'association de mots. L'écolier doit reconnaître un mot illustré dans le coin supérieur gauche de l'écran, puis compléter une série en associant tous les mots qui peuvent s'y joindre. Le jeu comprend 93 mots et illustrations. Une disquette «Supplément» offre une liste complémentaire de 81 mots. Enfin, la version «Expert» permet de créer une banque de mots et d'illustrations sur mesure.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 fascicule illustré (21 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants, version de base (64 pages); 1 manuel de référence, version «Expert» (48 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIc; Apple IIe; PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; manette de jeu souhaitable; tablette tactile souhaitable pour la version «Expert»; 2 unités de disquette; carte graphique CGA.

Prix : 50,00 $ pour la version de base; 50,00 $ pour la version «Expert».
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $. Ces prix s'appliquent pour la version de base et pour la version «Expert».
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le pays de Sébastien

Contenu : Le didacticiel explore le pays de Sébastien et veut initier l'écolier aux termes précis qui vont lui permettre de nommer cet espace. La disquette de jeu se veut un outil complémentaire pour reconstruire, syllabe par syllabe, 93 mots, qui sont tirés du documentaire qui porte le même titre, regroupés autour de 26 thèmes (ex. : glace, banquise, glacier et iceberg). L'écolier peut mettre fin au jeu en tout temps; ses résultats seront cumulés dans un fichier accessible à l'enseignant. Il n'y a pas de limite de coups permis pour un même mot. **Cote : C**

Pédagogie : Les concepteurs suggèrent de revenir au matériel de base pour procéder à une évaluation formative : les erreurs commises à l'écran par les écoliers doivent plus souvent qu'autrement être imputées à leur manque d'habileté manuelle et à leur incapacité de résoudre les difficultés extra-langagières qui leur sont présentées. Le fait que le niveau de difficultés s'ajuste de façon automatique n'empêchera aucun écolier de se rendre aux derniers ensembles. On ne peut prétendre que l'attention peut être détournée de façon malheureuse de l'exercice langagier. **Cote : B**

Facture : Même si les illustrations ne sont pas faciles à produire, il faut signaler que, sur le plan technique, le didacticiel est réussi. L'affichage à l'écran est soigné; la présence du robot Dokéo et ses réactions sont amusantes. Les images, les couleurs et le son sont utilisés à bon escient. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le guide destiné à l'écolier propose diverses façons d'utiliser le matériel documentaire. L'utilisation des diverses disquettes est bien expliquée. De façon générale, les écoliers peuvent s'en servir sans consigne préalable. Le fichier des dossiers des écoliers n'est pas utilisable pour le moment. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «Le pays de Sébastien» est peut-être le didacticiel le plus intéressant de la série. Les divers objectifs qu'il poursuit ne sont pas contradictoires et peuvent être aisément atteints, d'une manière parallèle. C'est un bon exercice d'appoint. **Cote : 5**

La plage

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)

Description :
Cet ensemble éducatif est construit autour d'un conte mettant en situation Fée, le personnage central, et ses compagnons. A mesure que l'histoire progresse, des jeux s'en inspirant sont insérés dans le livre de conte : coloriage, découpage, collage, etc. La conception des jeux et le recours au «tableau enchanteur» permettent à l'enfant d'âge préscolaire d'utiliser un micro-ordinateur même s'il ne possède pas encore les rudiments de l'écriture.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 10 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (31 pages); 10 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIc; Apple IIe; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; tablette tactile «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA. Ce logiciel est aussi offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 139,00 $ pour la version IBM; 99,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La plage

Contenu : Le didacticiel fait partie d'un ensemble d'activités, toutes inspirées d'un même conte. Elles visent le développement global de la personnalité de l'enfant d'âge préscolaire. Le contenu du logiciel est cohérent et structuré. Les fiches pédagogiques renferment plusieurs suggestions d'exploitation du contenu. Quant aux dix jeux informatisés, ils se présentent comme des activités d'observation et de discrimination pertinentes. **Cote : B**

Pédagogie : Le didacticiel n'est pas autosuffisant et la présence de l'adulte est nécessaire pour expliquer à l'enfant l'objectif de chacun des jeux. Cette lacune s'explique facilement, car la démarche pédagogique générale du logiciel est non informatique : les jeux sont des activités parmi d'autres, qui sont menées ou non à bien. Les rétroactions sont suffisantes : sous forme sonore, elles informent rapidement l'enfant de l'exactitude ou de l'inexactitude de ses réponses. **Cote : A**

Facture : Les sons et les couleurs sont agréables. Quant au graphisme, il n'est pas toujours limpide, plus particulièrement dans le jeu 2 où deux des cinq éléments dont l'enfant doit trouver la provenance sont méconnaissables. De plus, si les commandes faites à l'aide du clavier sont relativement faciles à exécuter, il aurait été préférable de concevoir le didacticiel d'après la tablette tactile, car la similitude entre l'image-écran et l'image enchantée manque de fidélité dans certains cas. Ce type de matériel, compte tenu des utilisateurs visés, devrait intégrer des consignes verbales. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'implantation est largement facilitée par un matériel didactique de qualité. Les fiches pédagogiques à elles seules sont une source importante de suggestions d'activités. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel est de bonne qualité. Les jeux informatisés et l'exploitation du guide pédagogique peuvent favoriser, à coup sûr, l'atteinte des objectifs qui sont proposés aux enfants d'âge préscolaire et aux écoliers de 1re année. **Cote : 5**

Le quartier d'Alexandra

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1984
(Dokéo - Espace. Série «L'espace» ; 3)

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur la formation de nouveaux mots par l'ajout de préfixes. Déplaçant un oiseau dans un labyrinthe, l'écolier doit s'emparer de la syllabe qui peut se combiner avec le mot reproduit et illustré dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le jeu comprend une banque de 89 mots et illustrations. Une disquette «Supplément» offre une liste complémentaire de 80 mots. Enfin, la version «Expert» permet de créer une banque de mots et d'illustrations sur mesure.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 fascicule illustré (21 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (64 pages); 1 manuel de référence (48 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; manette de jeu souhaitable; tablette tactile souhaitable pour la version «Expert»; 2 unités de disquette; carte graphique CGA.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $. Ces prix s'appliquent à la version de base et à la version «Expert».
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le quartier d'Alexandra

Contenu : Le didacticiel utilise 33 mots auxquels peuvent être accolés des préfixes différents. Ces mots sont tirés du livre de base qui porte le même titre. L'apprentissage de la préfixation se fait au moyen du retour sur divers mots qui sont formés à partir des 33 mots de base. L'écolier qui met fin au jeu peut toujours le reprendre à l'endroit où il l'a laissé. Le dossier de chacun des écoliers est accessible à l'enseignant. On note enfin que le jeu est axé sur quinze niveaux de difficultés: il y a évolution suivant les progrès de l'écolier. **Cote : C**

Pédagogie : Pour réussir le jeu, l'écolier doit satisfaire à un objectif linguistique et à un objectif touchant la résolution de problèmes. Cependant, l'objectif linguistique est nettement écarté au profit de l'acquisition de procédés de résolution de problèmes, et cela s'accentue à mesure que le niveau de difficultés augmente. **Cote : C**

Facture : Comme les autres didacticiels de la série «L'espace», «Le quartier d'Alexandra» est une belle réussite technique. L'utilisation de la version «Expert» constitue l'un de ses nombreux atouts. Les illustrations ne sont toutefois pas toujours pertinentes. L'utilisation de la couleur et du son est remarquable. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce didacticiel, troisième de la série «L'espace», est comme les autres, accompagné d'un matériel didactique de base agréable et d'un soutien à l'implantation très convenable. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : C'est un bon logiciel d'appoint. Les niveaux de difficultés sont très raffinés. Certains apprentissages sont cependant si difficiles qu'il y a lieu de se demander si l'objectif linguistique a vraiment préséance sur le jeu lui-même. **Cote : 4**

Racines

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Emmanuel Chénard, Dolorès Thibodeau
et Christian Fleury
Laval : Éditions FM, 1984
ISBN 2-89047-091-1

Description :
«Racines» débute par un tutoriel qui expose en termes simples ce que sont les diverses parties des mots : racines, préfixes, suffixes et signes grammaticaux. L'utilisateur crée d'abord des mots en joignant à un premier élément (racine, suffixe, etc.) un second élément qu'il choisit parmi une liste. Il doit ensuite intégrer dans un contexte les mots ainsi créés. «Racines» est un didacticiel d'évaluation et d'autocorrection à fichiers ouverts.

Éditeur : Éditions FM
1113, rue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (39 pages); 1 livret qui décrit le contenu des fichiers (21 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome.

Prix : 42,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Racines

Objectifs : Aucun objectif n'est énoncé de façon explicite.

Contenu : Les exercices touchent les racines, les préfixes, les suffixes, les verbes et les dérivés. Il y a deux séries d'exercices par unité. Le titre du didacticiel est restrictif et ne rend pas justice au contenu. Certaines définitions manquent ou sont incomplètes. On note des ambiguïtés. Le sens donné à certaines racines est erroné. On souhaiterait que les abréviations soient expliquées. **Cote : B**

Pédagogie : Le rythme propre à chaque utilisateur est respecté. Il s'agit de questions à choix multiple. Il serait sans doute souhaitable qu'une rétroaction plus appropriée soit apportée à chaque réponse erronée. La correction, sous forme d'options, et le certificat de réussite sont particulièrement bien conçus. **Cote : A**

Facture : L'illustration dynamique des éléments constitutifs d'un mot est remarquable. Quelques erreurs orthographiques et syntaxiques apparaissent à l'écran. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce didacticiel s'implante facilement en classe. L'enseignant peut en modifier le contenu. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel peut être utilisé pour faire des exercices portant sur le vocabulaire et sur la formation des mots. Il est bien conçu et ses fonctions, telles que la correction, le certificat et l'éditeur, sont toutes appropriées. De plus, on y trouve les principaux éléments d'une démarche pédagogique. La qualité du contenu laisse parfois à désirer. **Cote : 5**

Spatiotests

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
par Sébastien Grammond, Jacques Racine
et Martin de Rome
Montréal : Québit Logiciels inc., 1984

Description :
«Spatiotests» associe à un questionnaire un jeu d'aventures spatiales : pour sauver son peuple de menaçants pirates, le joueur doit se rendre sur diverses planètes et résoudre les énigmes qui lui sont proposées. Les quatre planètes du jeu sont associées à la mathématique, à l'anglais, au français et aux sciences de la nature. L'utilisateur peut modifier le contenu du didacticiel à l'aide d'un système auteur qui est inclus dans le programme.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au primaire; français, au primaire; mathématique, au primaire; sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (12 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; imprimante.

Prix : 40,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Spatiotests

Objectifs : Aucun objectif n'est énoncé de façon explicite.

Contenu : Le contenu, varié, comprend un ensemble d'exercices de mémorisation. Il est divisé en quatre parties (planètes) : Mathok (mathématique), Anglus (anglais), Frakotis (français) et Génix (sciences). Chaque partie offre quatre séries de questions. En mathématique, par exemple, on traite des notions de l'addition à la division. **Cote : A**

Pédagogie : Ce jeu favorise l'apprentissage. Il est très motivant pour l'écolier. Il s'agit de questions à choix multiple. L'écolier a deux essais. Il y a rétroaction immédiate, à savoir récompense visuelle (rampe d'accès, carburant en baril, etc.) et inscription des points. **Cote : A**

Facture : A l'écran, à part quelques coquilles et quelques phrases trop longues, la langue est correcte. Le graphisme, l'animation et les effets sonores sont utilisés à bon escient. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les consignes étant claires, les écoliers peuvent utiliser le logiciel sans soutien. Il est souvent utilisé parce que le contexte ludique est approprié à ce genre d'exercices. L'enseignant peut modifier le contenu à l'aide d'un système auteur (le guide n'est pas complet sous cet aspect, cependant), mais il efface alors le contenu précédent. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce jeu sans prétention et bien orchestré est un bon moyen pour faire retenir à l'écolier une foule de données. **Cote : 5**

L'univers de Jean-René

Logiciel évalué en 1985
Version 1.0
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1984
(Dokéo - Espace. Série «L'espace» ; 5)
ISBN 2-7627-0019-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur la formation de différents types de mots (noms, adverbes, adjectifs, verbes) à partir d'un radical et de suffixes. Le radical et l'illustration du mot à construire paraissent dans le coin supérieur gauche de l'écran. Déplaçant une chenille dans un labyrinthe, l'écolier doit s'emparer du suffixe pertinent. Le jeu comprend une banque de 93 mots et illustrations. Une disquette «Supplément» offre une liste complémentaire de 80 mots. Enfin, la version «Expert» permet de créer une banque de mots et d'illustrations sur mesure.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 fascicule illustré (21 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants, version de base (64 pages); 1 manuel de référence, version «Expert» (48 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc; Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; manette de commande souhaitable; tablette tactile souhaitable pour la version «Expert»; 2 unités de disquette; carte graphique CGA.

Prix : 50,00 $ pour la version de base; 50,00 $ pour la version «Expert».
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $. Ces prix s'appliquent à la version de base et à la version «Expert».
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'univers de Jean-René

Contenu : Le didacticiel propose de reconstituer des mots en ajoutant des suffixes (93) à des bases de mot (29). Un supplément de 28 autres bases de mot et de 80 suffixes est à la disposition de ceux qui en auraient besoin. L'écolier peut mettre fin au jeu en tout temps et le reprendre au même endroit. Le dossier de l'écolier est accessible à l'enseignant. On note cependant qu'il n'y a pas de reprise des mots manqués, contrairement à ce que laisse croire le guide et à ce que proposent les autres didacticiels de la série. **Cote : C**

Pédagogie : L'écolier peut travailler sans trop d'explications. Les concepteurs ne voient cependant pas le dossier de l'écolier comme un instrument d'évaluation sommative. La démarche de résolution de problèmes intervient constamment et elle interfère de plus en plus à mesure que les difficultés augmentent. **Cote : C**

Facture : Sur le plan technique, le didacticiel est bien conçu. L'utilisation de la version «Expert» n'est pas en soi difficile, mais réussir à illustrer de façon convenable une série de mots n'est pas une tâche facile, compte tenu de ses limites. Les illustrations constituent un élément important dans la dynamique du jeu. L'affichage à l'écran est soigné; les images, les couleurs et le son sont utilisés discrètement et efficacement. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut compter sur un guide pédagogique qui lui indique diverses façons de faire avant d'en arriver aux exercices d'appoint. La manière de se servir des diverses disquettes est aussi très clairement expliquée. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel est plus faible que certains autres de la série. Les apprentissages langagiers risquent d'être masqués par l'aspect «jeu vidéo» du didacticiel. En effet, l'écolier peut très bien ne faire aucune erreur sur le plan langagier, mais être constamment arrêté par son incapacité à utiliser les bons procédés. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 01

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-122-5

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Le premier jeu porte sur les divisions complexes : il consiste à faire grimper un singe sur un bananier en effectuant les divisions demandées. Portant sur la comparaison des nombres entiers, le deuxième jeu propose à l'écolier de placer en ordre les nombres qui paraissent à l'écran. Le troisième jeu consiste à résoudre l'une des trois opérations d'addition ou de soustraction qui paraissent à l'écran pour attraper une étoile.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. L'ascension du bananier (2e cycle); 2. Les échelles numériques (2e cycle); 3. La pêche aux étoiles (1er cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 01

Objectifs : Le didacticiel initie les écoliers à l'approximation des résultats dans la division par la méthode de Greenwood (approximations successives). Il suscite également l'idée de planification en introduisant le concept de probabilité. Il met enfin en évidence la réversibilité des opérations et renforce la compréhension des opérations simples.

Contenu : Il s'agit d'exercices portant sur la division de nombres à trois ou quatre chiffres par un nombre à un chiffre, en utilisant un procédé d'approximation. Le logiciel permet aussi aux écoliers de comparer et de classifier des nombres entiers compris entre 1 et 99 999. D'autres problèmes sont présentés sous six formes différentes d'addition et de soustraction de nombres de deux chiffres ou moins. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'appprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions leur est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'ayant peu d'ampleur, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 02

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-123-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Dans le premier jeu, parmi les 30 nombres affichés, l'écolier doit d'abord découvrir le nombre mystère grâce à une série d'indices qui donnent les restes des divisions par divers diviseurs. Ensuite, sur une grille de 13 sur 25 carreaux, paraît une figure géométrique dont l'écolier doit évaluer l'aire. Le dernier jeu consiste à trouver les nombres cachés en essayant de résoudre l'opération proposée par l'adversaire.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. Le jeu du détective; 2. La juste mesure; 3. Master Math (2e cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 02

Objectifs : Ce logiciel vise à initier les écoliers aux opérations mathématiques suivantes : division, avec reste, de nombres de deux chiffres; évaluation des aires de formes non régulières; addition et soustraction de nombres de un à quatre chiffres.

Contenu : Le premier jeu exige une très bonne connaissance des facteurs des nombres composés de deux chiffres. C'est un bon exercice pour développer l'esprit déductif. Le deuxième jeu permet d'acquérir la notion d'évaluation d'aire, à la condition que l'écolier accepte d'estimer plutôt que de calculer. Une fois certains chiffres obtenus par hasard, il doit, dans le troisième jeu, déduire les autres chiffres qui forment les nombres voulus. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions leur est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'ayant peu d'ampleur, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 03

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-124-1

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. L'écolier doit d'abord reconnaître des figures congruentes dans un laps de temps de plus en plus court selon le niveau de difficultés choisi par l'enseignant. Il doit ensuite guider une fusée entre deux nombres dont le produit est proposé. Enfin, il doit réussir à faire quinze comparaisons de fractions en prenant le moins de temps possible.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. Les figures jumelles; 2. L'as de l'espace; 3. La pesée des fractions (2e cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 03

Objectifs : Les écoliers sont tout d'abord initiés aux transformations géométriques (rotation, symétrie) qui sont appliquées sur des figures de formes diverses, régulières et irrégulières. Leur sont ensuite présentés les produits de nombres dont les facteurs sont formés respectivement de deux et trois chiffres. Le tout se termine par des exercices sur la comparaison de fractions en utilisant les symboles <, > et =. Les fractions peuvent avoir des dénominateurs compris entre 1 et 11.

Contenu : Le premier jeu porte sur la reconnaissance visuelle de figures congruentes parmi seize figures. L'écolier s'habitue ensuite à évaluer un produit et à le placer dans les limites proposées. Le dernier jeu est un exercice d'enrichissement qui permet à l'écolier d'acquérir une plus grande rapidité de calcul mental. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'ayant peu d'ampleur, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 04

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-125-X

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Le premier jeu permet à l'écolier d'ajouter ou de soustraire deux valeurs décimales afin de garer une voiture dans six intervalles décimaux répartis sur une droite numérique. Il doit ensuite réunir le plus grand nombre de paires de lettres cachées dans une grille (6 sur 6) en donnant leurs coordonnées. Pour arrondir un nombre à la dizaine, à la centaine ou à l'unité de mille près, l'écolier doit enfin choisir un nombre témoin.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. La leçon de conduite; 2. Les coordonnées magiques; 3. Roche-papier-ciseau (2e cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 04

Objectifs : L'atteinte des objectifs nécessite la réussite d'exercices portant sur l'addition et la soustraction de nombres décimaux, sur le repérage des points sur une grille dont les axes sont gradués et sur l'arrondissement des nombres à la dizaine, à la centaine ou à l'unité de mille près.

Contenu : Le premier jeu combine l'addition ou la soustraction de valeurs décimales avec un exercice d'estimation. Quant au deuxième jeu, il nécessite la connaissance de la notion de coordonnées d'un point sur une grille, ce qui exige une bonne dose de mémoire visuelle. Le dernier jeu imite celui de «Roche-papier-ciseaux», qui porte sur l'arrondissement des nombres. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'ayant peu d'ampleur, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 05

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-126-8

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Dans le premier jeu, l'écolier choisit des chiffres pris au hasard qu'il doit placer pour obtenir la somme la plus proche de celle qui lui est proposée. Il fait ensuite avancer un mille-pattes en estimant l'aire ou le périmètre d'une figure présentée à l'écran. Le jeu de «tick-tack-toe» contre l'ordinateur lui permet enfin d'aligner trois bonnes réponses en découvrant le facteur caché d'un produit.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. La gigue de chiffres; 2. La course des mille-pattes; 3. «tick-tack-toe».

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 05

Objectifs : Les écoliers effectuent d'abord des opérations portant sur des nombres à quatre chiffres; la somme leur étant proposée, ils doivent découvrir les deux termes. Ils doivent ensuite trouver le périmètre et l'aire de figures géométriques de forme rectangulaire, puis faire des exercices portant sur la multiplication des nombres entiers.

Contenu : Chaque joueur tente, en premier lieu, de reconstituer une addition dont la somme doit être aussi proche que possible d'une cible. Dans un deuxième temps, les figures à l'étude sont des rectangles dont la longueur des côtés est de trois à dix centimètres. Par divers exercices, ils en viennent enfin à appliquer une méthode de raisonnement déductif, en plus d'exercer leurs habiletés en calcul mental. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'ayant peu d'ampleur, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 06

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-127-6

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Le premier jeu consiste à déplacer un pion sur un échiquier afin de trouver une fraction équivalente à celle qui est proposée dans le haut de l'écran. Ensuite, l'écolier doit déplacer quatre figures géométriques, dont deux sont congruentes, en utilisant les transformations géométriques permises. Dans le dernier jeu, il tente de remporter un concours de souque à la corde en résolvant par estimation des divisions en un temps limité.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. L'échiquier des fractions; 2. Figures baladeuses; 3. Souque à la corde.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 06

Objectifs : Ce logiciel permet à l'écolier d'acquérir une plus grande rapidité dans la comparaison et la simplification des fractions. Il présente aussi des exercices portant sur les transformations géométriques : symétries horizontales et verticales, translations et rotations. Il amène enfin l'écolier à estimer le quotient de divisions dont le dividende contient de deux à quatre chiffres et dont le diviseur en contient un ou deux seulement.

Contenu : L'écolier doit d'abord comparer des fractions qui ont un dénominateur plus petit que 10 avec des fractions formées de deux nombres ne dépassant pas 99. Il fait ensuite des exercices qui lui permettent d'acquérir des habiletés de résolution de problèmes de transformations géométriques. Il termine en estimant le quotient de divisions dont le dividende contient de deux à quatre chiffres, et dont le diviseur en contient un ou deux. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien que d'usage restreint, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 07

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-128-4

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Les joueurs doivent d'abord trouver un mot caché en replaçant en ordre les six chiffres d'une addition ou d'une soustraction dont le résultat est affiché à l'écran. Ils sont ensuite engagés dans une course afin de découvrir une heure mystère grâce à des messages qui indiquent si l'heure dite est antérieure ou postérieure à l'heure mystère. Ils doivent finalement trouver le plus grand commun diviseur de nombres à deux ou trois chiffres.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. Lettres et chiffres; 2. La bonne heure; 3. La chasse aux diviseurs.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 07

Objectifs : Dans le premier jeu, l'écolier doit résoudre des problèmes portant sur l'addition et la soustraction de nombres fractionnaires. Lui est ensuite présenté un nombre qu'il doit ajouter ou soustraire selon son choix afin de découvrir l'heure mystère. Une simple liste de nombres pour lesquels l'élève doit trouver des diviseurs communs constitue le dernier jeu.

Contenu : Le premier jeu permet de perfectionner les habiletés d'addition et de soustraction de nombres fractionnaires dont les dénominateurs sont différents. Le deuxième jeu facilite l'utilisation des opérations d'addition et de soustraction de nombres qui expriment la durée, tandis que le troisième porte sur l'addition et la soustraction de nombres de deux chiffres ou moins. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien que d'usage restreint, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 08

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-132-2

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Dans le premier jeu, un cheval est caché dans une grille; il se déplace d'une case à l'autre pendant que le joueur essaie de le capturer en l'enfermant dans un enclos défini par les coordonnées des trois sommets d'un triangle. Le joueur doit ensuite estimer les produits de six multiplications et découvrir le produit caché. Le dernier jeu consiste à aligner trois produits exacts de nombres décimaux sur les cases d'un tableau de 6 sur 4.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. La capture du cheval sauvage; 2. Le produit mystère; 3. Le trio gagnant (1er cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113 avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle ; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 08

Objectifs : L'écolier doit intégrer divers concepts dans des situations de résolution de problèmes, évaluer un produit de nombres de deux chiffres en arrondissant ses facteurs, puis acquérir l'habileté de multiplier deux nombres décimaux.

Contenu : Le premier jeu porte sur la lecture et l'écriture de coordonnées de points du plan cartésien ainsi que sur l'évaluation du périmètre d'un triangle. Le deuxième exercice traite de l'évaluation et de l'approximation des produits de nombres de deux chiffres par l'arrondi de leurs facteurs. Enfin, un tableau contenant 24 multiplications de nombres décimaux permet à l'écolier d'en trouver une dont le résultat est exact. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'ayant peu d'ampleur, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 09

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-131-4

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. En effectuant des additions et des soustractions de nombres fractionnaires, l'écolier doit d'abord s'emparer des six cases qui paraissent au bas de l'écran. Il doit ensuite traverser un labyrinthe d'arbres afin de découvrir un trésor. Il repousse enfin des envahisseurs en estimant en centimètres la longueur de leur ligne de vol, qui est représentée à l'écran par une ligne brisée de deux à cinq segments.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. La chasse aux fractions; 2. Le jeu du labyrinthe; 3. Zigzags métriques (1er cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle ; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 09

Objectifs : Le logiciel vise à faire acquérir aux écoliers des habiletés de calcul mental par des exercices portant sur l'addition et la soustraction de nombres fractionnaires, sur la multiplication de nombres décimaux et sur l'estimation de longueurs dans le système métrique.

Contenu : Le logiciel aborde l'addition et la soustraction des fractions, la multiplication des nombres décimaux et l'estimation des longueurs en centimètres. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. Les exercices proposés exigent une bonne capacité de calcul mental. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Bien que d'usage restreint, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : 5**

Math-Thématique, série 1 : disquette 10

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-129-2

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend deux jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Le premier jeu comporte deux options : l'option «problème» porte sur la construction de carrés, de triangles et de rectangles d'une surface ou d'un périmètre donné; l'autre est une option «dessin libre». Le deuxième jeu propose d'estimer un produit en révélant petit à petit différents chiffres des nombres à multiplier afin de s'approcher le plus possible du produit cible.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. Croquis programme; 2. Dans le mille (1er cycle).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle ; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 10

Objectifs : Le logiciel vise à initier les écoliers à une structure logique de pensée en leur faisant découvrir les différentes méthodes utilisées dans la résolution de problèmes et à leur faire acquérir l'habileté à réaliser plusieurs estimations successives afin d'obtenir un résultat le plus près possible de celui qui leur est proposé.

Contenu : Le premier jeu comprend trois commandes de base du langage LOGO, un plan cartésien de 10 unités sur 10 et un choix de commandes pour écrire, exécuter et effacer un programme ou un dessin. De plus, il offre une banque de problèmes et de figures à construire. D'autres exercices portent sur la multiplication d'un nombre entier de trois chiffres par un nombre entier de deux chiffres. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : B**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. Le contenu est simple et facile à interpréter par des écoliers. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. A la portée de tous, ce logiciel ne requiert aucune habileté ou connaissance informatique préalable. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'étant d'usage limité, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. Le jeu «Croquis programme» est digne d'intérêt car il est utilisable tout au long du primaire pour initier les écoliers à une structure logique de pensée. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 1 : disquette 11

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-130-6

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Les joueurs doivent d'abord choisir une série de transformations géométriques (huit au maximum) de façon à faire coïncider une figure et son image qui sont toutes deux présentes sur une grille. Ils doivent ensuite deviner deux nombres composés inférieurs à 101 à partir d'indices et du résultat des essais précédents. Il leur faut finalement s'emparer de cinq clairons placés sur une droite numérique en trouvant leur position décimale.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. Déplacements; 2. Double énigme; 3. La sonate des fractions (1er cycle).

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle ; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 11

Objectifs : Ce logiciel vise à initier les écoliers aux transformations géométriques (translations, rotations st symétries), au raisonnement logique lié aux diviseurs et aux multiples communs, ainsi qu'à l'estimation, sur la droite numérique, de la position de fractions et de nombres décimaux.

Contenu : Le premier jeu porte sur les transformations géométriques : translations, rotations et symétries. C'est un exerciseur de soutien à l'enseignement. Pour un problème donné, l'écolier peut comparer sa solution à celle de l'ordinateur. Le deuxième jeu propose des exercices de raisonnement sur les diviseurs et les multiples. Le troisième jeu facilite les exercices d'estimation de fractions et de nombres décimaux. Quatre versions peuvent allier fractions et nombres décimaux. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'étant d'usage limité, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. Les exercices sont utiles pour consolider les apprentissages de base et ils favorisent le raisonnement et la déduction. **Cote : 5**

Math-Thématique, série 1 : disquette 12

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1986
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-133-0

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel comprend trois jeux. Il permet de travailler seul ou en équipe de deux. Dans le premier jeu, un enclos contient deux sortes d'animaux que l'écolier doit répartir proportionnellement à une fraction donnée. Il a la possibilité d'en faire entrer et sortir de l'enclos. Il doit ensuite trouver une multiplication de fractions à l'aide d'un modèle graphique du produit correspondant. L'ordinateur présente enfin trois pourcentages parmi lesquels l'écolier doit trouver le plus petit ou le plus grand en un temps déterminé.

Commentaires :
Les jeux doivent être numérotés ainsi pour l'évaluation : 1. L'enclos du fermier; 2. Le puzzle masqué; 3. Le sens des pourcentages.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 1 : disquette 12

Objectifs : Le logiciel amène les écoliers à découvrir des méthodes de résolution de problèmes, ce qui renforce la compréhension des fractions. Il leur permet d'assimiler le sens de la multiplication de deux fractions ou de deux nombres fractionnaires. En dernier lieu, la connaissance de la notion de pourcentage est approfondie.

Contenu : Le premier jeu consiste en des exercices portant sur les fractions équivalentes, exercices à solutions multiples. Neuf produits sont ensuite présentés à l'écolier parmi lesquels il doit choisir celui qui correspond à la représentation graphique. Des exercices d'évaluation de pourcentage de nombres entiers, nombres pouvant être formés de deux à quatre chiffres, complètent le tout. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, systématique, utilise le jeu pour provoquer l'apprentissage. L'interactivité est simple, mais constante. Les jeux suscitent entre les partenaires des échanges de procédés. Il est possible d'utiliser le logiciel comme soutien aux apprentissages ou comme activité de mise à niveau. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ce que proposent les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple. Les concepteurs ne prétendent pas exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur. Le logiciel est quand même utilisable à des fins pédagogiques. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Les écoliers sont soutenus par des messages à l'écran. De plus, une page d'instructions est présentée à chaque entrée en jeu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien qu'étant d'usage limité, ce logiciel mérite de se trouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement et aux apprentissages. **Cote : A**

Numéro de catalogue : 1042

Vrai ou faux

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Gérard Blanc
Montréal : Logidisque inc., 1983

Description :
«Vrai ou faux» comprend trois modules de vingt questions portant sur le genre et le nombre des noms. Un robot-basketteur paraît à l'écran et pose une question. Si la réponse est juste, il lance le ballon dans le panier; si elle est fausse, il rate son tir puis fournit la bonne réponse. A la fin du module, les résultats du joueur sont présentés à l'écran. Un quatrième module permet de modifier le contenu des exercices.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko.

Prix : 34,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Vrai ou faux

Objectifs : Ce didacticiel vise un objectif précis : la connaissance du genre et du nombre des mots.

Contenu : Le contenu consiste en une liste de noms communs, liste qui peut être complétée ou modifiée par l'enseignant. Il n'y a pas d'enseignement de notions comme tel, car il s'agit d'un exerciseur, mais la liste peut contenir jusqu'à 2500 mots. **Cote : C**

Pédagogie : Ce didacticiel est composé de trois modules d'exercices construits sur le même modèle : question, réponse et rétroaction. A la fin de la partie, les résultats sont affichés sur une ligne graduée de 0 à 100. Le didacticiel peut constituer un bon exercice d'appoint pour apprendre le genre et le nombre des noms. **Cote : C**

Facture : Ce didacticiel est un jeu informatisé sobre et facile à faire fonctionner. Les pages-écrans et les sons sont agréables. En revanche, il renferme certaines faiblesses inhérentes à la programmation : le score du joueur est toujours inférieur d'un point au résultat réel. En outre, les vingt noms qui composent un exercice ne sont pas choisis de façon aléatoire. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Dans le didacticiel est inclus un feuillet qui, même s'il est très bref, est suffisant pour en faciliter l'utilisation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré certaines faiblesses sur le plan technique, ce didacticiel pourrait être un outil agréable et utile pour les écoliers. **Cote : 4**

Le zoo

Logiciel évalué en 1986
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)

Description :
Ce didacticiel est construit autour d'un conte mettant en situation le personnage Fée et ses compagnons. A mesure que l'histoire progresse, des jeux s'en inspirant sont insérés dans le livre de conte : coloriage, découpage, collage, etc. La conception des jeux et le recours au «tableau enchanteur» permettent à l'enfant d'âge préscolaire d'utiliser un micro-ordinateur même s'il ne possède pas encore les rudiments de l'écriture.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 10 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (31 pages); 10 fiches pédagogiques; 7 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple II + ; Apple IIc; Apple IIe; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; tablette tactile «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA. Le logiciel est offert en version réseau.

Prix : 139,00 $ pour la version IBM; 99,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le zoo

Contenu : Le didacticiel fait partie d'un ensemble d'activités qui sont toutes inspirées d'un même conte. Elles visent le développement global de la personnalité de l'enfant, plus particulièrement la familiarisation avec la notion de suite ou séquence, la reconnaissance des couleurs, la discrimination des formes et l'orientation dans l'espace. Le contenu est cohérent et structuré. Les fiches pédagogiques renferment plusieurs suggestions d'exploitation du contenu.

Cote : B

Pédagogie : Le didacticiel n'est pas autosuffisant. La présence de l'adulte est donc nécessaire pour expliquer à l'enfant l'objectif de chacun des jeux. Il n'y a aucune activité particulière d'évaluation intégrée au logiciel. Cette lacune s'explique facilement, car la démarche pédagogique générale est non informatique : les jeux sont des activités parmi d'autres, qui sont menées ou non à bien. En revanche, les rétroactions sont suffisantes : sous forme sonore, elles informent l'enfant de l'exactitude ou de l'inexactitude de ses réponses.

Cote : A

Facture : Le graphisme, les sons et les couleurs sont de bonne qualité. Si les commandes faites à l'aide du clavier sont relativement faciles à exécuter, il aurait été préférable de concevoir le didacticiel d'après la tablette tactile, car la similitude entre l'image-écran et l'image enchantée manque de fidélité dans certains cas. Ce type de matériel, compte tenu des utilisateurs visés, devrait comporter des consignes verbales.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique : L'implantation est largement simplifiée par un matériel didactique de qualité; les fiches pédagogiques à elles seules sont une source importante de suggestions d'activités.

Cote : B

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel est de bonne qualité. Même si les jeux informatisés ne sont qu'accessoires, leur utilisation et l'exploitation des fiches pédagogiques peuvent favoriser, à coup sûr, l'atteinte des objectifs qui sont proposés aux enfants d'âge préscolaire et aux écoliers de 1re année.

Cote : B

A l'ordinateur

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-7601-1675-1

Description :
Ce jeu éducatif vise l'apprentissage des différentes composantes d'un ordinateur. Le conte débute avec les personnages Fée et Charmant qui reçoivent un ordinateur. A la suite d'un dialogue avec ce dernier, les deux personnages réussissent à percer les mystères de sa physionomie et de son utilité.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 11 disquettes (9 ou 13 cm); 11 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur»; 1 dossier histoire.

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple II +; Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur»; écran couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette, mémoire vive de 256 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 359,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

A l'ordinateur

Contenu : Le contenu du logiciel est composé de dix jeux différents. Les objectifs pédagogiques sont clairement définis; ils sont écrits en français, en anglais et en espagnol. L'organisation du contenu procède du simple au complexe. On constate, à l'affichage et dans les fiches, quelques fautes d'orthographe. Le niveau de lisibilité du cahier et des images convient à des écoliers du 1er cycle. **Cote : A**

Pédagogie : A partir d'images qui trouvent leur sens dans un conte et leur vitalité grâce au «tableau enchanteur», l'écolier manipule les objets et les personnages à l'écran. Ce procédé s'intègre à une démarche pédagogique précise qui exige une participation constante de l'enseignant. Les renforcements ludiques et les rétroactions conviennent très bien à des écoliers de 1er cycle. Le thème socio-affectif qui est privilégié porte sur le sens de l'humour. **Cote : A**

Facture : Le mode d'installation du système d'exploitation est très précis. L'omission du fichier «GWBASIC.EXE» sur la disquette qui contient le jeu 10-O entrave son démarrage. Deux outils de travail sont proposés : le clavier et le «tableau enchanteur». Cependant, l'utilisation du clavier pose des problèmes. De façon générale, les pages-écrans sont bien présentées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel s'intègre facilement à la pratique pédagogique pourvu que le «tableau enchanteur», outil essentiel à l'atteinte des objectifs qui sont préconisés, soit utilisé. Par ailleurs, l'enseignant doit consacrer beaucoup de temps au déroulement de la démarche globale : préparation, utilisation du logiciel et activités. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel ainsi que l'approche pédagogique s'y rattachant sont d'une excellente qualité. «A l'ordinateur» peut être très utile à un enseignant de 1er cycle du primaire. La notion de correspondance y est très bien illustrée. De plus, on y trouve d'excellents exercices qui sont bâtis de façon à amener l'écolier à intégrer cette notion. **Cote : 5**

Atlas séquentiel 1

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Michel Morissette
Laval : Éditions FM, 1987
ISBN 2-89047-165-9

Description :
Regroupant des cartes géographiques, le logiciel permet de visualiser les régions administratives et les régions touristiques du Québec. A l'aide des cartes, l'utilisateur peut localiser les villes et les éléments hydrographiques les plus importants. Il est aussi possible d'imprimer ou de modifier les cartes. Enfin, le logiciel intègre un exerciseur ainsi qu'un index.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desrosiers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Géographie du Québec et du Canada; sciences humaines.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (36 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante facultative; souris ou manette de jeu facultative.

Prix : 105,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Atlas séquentiel 1

Contenu : Le logiciel veut amener l'utilisateur à se familiariser avec la notion d'espace et à localiser les principaux points d'intérêt du Québec. La possibilité qu'a l'enseignant de modifier les cartes permet d'atteindre un grand nombre d'utilisateurs. Tel qu'il est escompté, l'utilisation du zoom devrait faciliter la compréhension au cours des changements d'échelles. **Cote : B**

Pédagogie : A cause de sa souplesse, ce logiciel peut servir autant comme outil de référence que comme outil d'apprentissage. L'utilisateur peut facilement choisir la carte qui l'intéresse et sélectionner les éléments qu'il veut afficher. Les exercices intégrés au logiciel encouragent l'exploration de chacune des régions. Il serait cependant souhaitable qu'une rétroaction plus complète soit donnée à l'utilisateur pendant les exercices. **Cote : A**

Facture : Le logiciel offre de bonnes représentations graphiques des régions. Il présente des menus d'accès qui rendent le fonctionnement de l'appareil très simple. L'utilisation de la souris est intéressante parce qu'elle donne à l'utilisateur une excellente maîtrise des opérations. Notons que, pour les exercices, la rétroaction disparaît rapidement de l'écran. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel se prête bien à une utilisation en classe. Le manuel est bien conçu et permet un premier contact facile. On y trouve les réponses à la plupart des questions qui peuvent surgir en explorant le logiciel. Les possibilités d'impression permettront à l'enseignant de produire des feuilles d'exercices adaptées à diverses situations. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel offre des possibilités intéressantes pour l'enseignement de la géographie du Québec. Il constitue un outil valable pour l'élève et pour l'enseignant. Il permettra au premier d'explorer dans ses grandes lignes la géographie du Québec. Il aidera le second à planifier des activités d'enseignement et d'apprentissage. Ce logiciel exploite bien les possibilités de l'ordinateur. **Cote : 5**

Baseball

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Michel Morissette
Laval : Éditions FM, 1986
ISBN 2-89047-158-6

Description :
«Baseball» est un logiciel à fichier ouvert qui offre la possibilité de créer des banques de questions, ce qui le rend adaptable à tous les programmes d'études. Le jeu consiste à répondre à des questions à choix multiple dans un cadre ludique qui simule une partie de baseball. Les joueurs répondent à tour de rôle à des questions qui peuvent valoir un, deux, trois buts ou un circuit. La partie se termine après neuf manches.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; imprimante; 2 unités de disquette; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 69,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $. Licence de commission scolaire : communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Baseball

Contenu :	Tel qu'il est livré, le logiciel ne contient qu'une banque de questions en géographie. Cependant, l'éditeur de questions qui y est intégré permet la réalisation de projets multiples.	**Cote : B**
Pédagogie :	Exerciseur ludique qui incite à relever des défis et à s'habituer à une saine compétition, ce logiciel peut aussi servir d'outil de recherche si les utilisateurs construisent leurs propres banques de questions. De plus, son éditeur de questions permet de produire plusieurs examens différents à partir d'une même banque.	**Cote : A**
Facture :	Le logiciel a une bonne présentation. Le graphisme est simple mais agréable. Les pages-écrans sont faciles à interpréter. Les commandes sont simples et faciles à repérer.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Soutenu par un affichage clair et par la présence de consignes et de commandes de fonction à l'écran, ce logiciel peut être utilisé aisément au primaire comme au secondaire.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Étant donné le grand nombre d'utilisations qu'il permet, ce logiciel est un outil valable qui pourrait se retrouver à la logithèque d'une école.	**Cote : 5**

La bibliothèque

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)
ISBN 2-7601-1671-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif vise à développer chez l'enfant la mémorisation, l'association logique, l'orientation spatiale et la distinction d'objets par rapport à eux-mêmes et par rapport à un espace ensembliste. L'espace ensembliste représente des trajets qui relient la demeure de Fée à celle de son ami Charmant ainsi qu'à la bibliothèque. L'enfant doit trouver le bon trajet et faire des associations entre les objets et les personnages.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1J8
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 10 disquettes (9 ou 13 cm); 10 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur»; écran couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette; mémoire vive de 128 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 239,00 $ pour la version IBM; 189,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La bibliothèque

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis. Ils sont présentés en français, en anglais et en espagnol dans la documentation.

Contenu : Le logiciel est composé de dix jeux différents. Les personnages s'animent à l'intérieur d'un conte. Le niveau de lisibilité à l'intérieur du cahier et des images convient aux enfants d'âge préscolaire. **Cote : A**

Pédagogie : A partir d'images qui trouvent leur sens dans un conte et leur vitalité grâce au «tableau enchanteur», l'enfant manipule les objets et les personnages à l'écran. Ce procédé s'intègre à une démarche pédagogique précise qui exige une participation constante de l'éducateur. Les renforcements ludiques et les rétroactions conviennent très bien aux utilisateurs visés. Le thème socio-affectif qui est privilégié porte sur la discrimination. **Cote : A**

Facture : La documentation annonce un démarrage automatique des jeux sur disquette. A la suite d'un échec du démarrage, on constate l'absence des fichiers du système d'exploitation et d'auto-exécution. Il est ennuyeux de devoir redémarrer le système lorsqu'une nouvelle disquette est insérée. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel s'intègre facilement à la pratique pédagogique pourvu que le «tableau enchanteur», outil essentiel à l'atteinte des objectifs qui sont préconisés, soit utilisé. Par ailleurs, l'éducateur doit consacrer beaucoup de temps au déroulement de la démarche globale : préparation, utilisation du logiciel et activités. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel ainsi que l'approche pédagogique s'y rattachant sont d'une excellente qualité. «La bibliothèque» peut être très utile à un éducateur. En revanche, les difficultés rencontrées par l'enfant réduisent l'enthousiasme suscité par le logiciel. **Cote : 4**

Le calligraphe

Logiciel évalué en 1987
Version 1.4
par Norman Kanemy, Claude Laverdure, René Lebel et Jacinthe Rouisse
Montréal : CRAPO inc., 1986

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Le calligraphe» sert d'aide à l'enseignant qui doit initier les écoliers à la graphie des lettres de l'alphabet. Selon les 57 leçons déjà programmées et celles qu'aura préparées au préalable l'enseignant, les écoliers observent à l'écran comment se tracent et se lient les lettres. Les lettres peuvent être tracées en écriture script ou cursive.

Commentaires :
L'enseignant peut ajouter des leçons.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Banque de données; tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (52 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 384 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 49,00 $ par école. Licence d'école: 49,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le calligraphe

Contenu :	Les détails des leçons déjà programmées sont présentés dans le livret. L'objectif d'une leçon est de simuler à l'écran la façon de tracer une ou des lettres en écriture script ou cursive dans un cadre donné.	**Cote : A**
Pédagogie :	L'ordinateur remplace habilement l'enseignant comme aide pour tracer les lettres. L'écolier est invité à observer le tracé qu'il voit à l'écran, à le suivre en posant un doigt sur l'écran, puis à reproduire les lettres dans son cahier.	**Cote : A**
Facture :	Le logiciel est bien fait. Cependant, il serait souhaitable que la mascotte intervienne davantage pour tracer les lettres à l'écran.	**Cote : A**
Adaptation à la pratique pédagogique :	L'orthopédagogue pourra tirer profit de ce didacticiel plus aisément que l'enseignant d'une classe ordinaire, puisqu'il dispose de plus de temps pour l'analyser et surveiller l'utilisation qu'en font les écoliers.	**Cote : C**
Synthèse de l'évaluation :	Cet instrument qui simule la graphie des lettres paraît utile aux enseignants de 1re année du primaire parce qu'il contient des exercices d'observation, de répétition et d'exploration qui complètent l'enseignement. Cependant, la compréhension et la maîtrise du logiciel imposent des contraintes très lourdes à l'écolier.	**Cote : 4**

Conjugaison

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Wesley Davis, Monique Dumas et Éric Roberge
Montréal : Québit Logiciels inc., 1986
ISBN 2-920634-11-9

Description :
Une phrase paraît à l'écran; elle contient un verbe à l'infinitif entre parenthèses. L'écolier doit conjuguer correctement le verbe en tenant compte du contexte de la phrase. Il choisit la réponse correcte parmi celles qui lui sont présentées. Il peut obtenir la bonne réponse en appuyant sur la touche ESC. L'écolier connaît ses résultats après un certain nombre de réponses.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 fascicule (16 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 49,99 $, plus 10,00 $ par disquette supplémentaire et 10,00 $ par fascicule supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Conjugaison

Contenu :	Dans l'esprit des auteurs, ce logiciel de conjugaison est destiné à être complété par l'enseignant, qui peut y ajouter des exercices qu'il aura préparés. Onze phrases ont été inscrites dans un fichier à titre d'exemples.	**Cote : B**
Pédagogie :	Le logiciel peut répondre à des besoins particuliers des écoliers grâce aux exercices dont l'enseignant peut décider de le doter.	**Cote : B**
Facture :	Il s'agit d'une présentation de qualité, qu'on souhaiterait cependant plus haute en couleurs. On note des fautes d'orthographe à l'écran et dans le fascicule.	**Cote : C**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Cet exerciseur est facile à utiliser, même par le non-initié. La touche F1 explique les procédures à suivre. La touche F10 permet d'accéder au tableau de conjugaison du verbe de la phrase. La touche ESC permet à l'écolier d'interrompre son travail en tout temps et de connaître le résultat de son travail.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	Très simple à utiliser, cet exerciseur à fichier ouvert peut être utile à l'enseignant.	**Cote : 4**

Le cycle de l'eau

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Norman Kanemy, Monique Auger
et Claire Tremblay
Montréal : CRAPO inc., 1986

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
A l'aide de séquences animées, le logiciel amène l'écolier à comprendre le cycle de l'eau. Il est divisé en quatre parties. La première partie décrit les diverses étapes du cycle de l'eau. La deuxième partie est une simulation qui permet à l'écolier d'étudier les conséquences de divers facteurs (température, accidents géographiques, constructions humaines) sur le cycle de l'eau. La troisième partie fournit des renseignements diversifiés relatifs à l'eau, tandis que la dernière propose quelques expériences à réaliser.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; tutoriel; simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature; géographie générale.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (62 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence pour une commission scolaire : 125,00 $ par école. Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le cycle de l'eau

Contenu : Le logiciel est conforme aux objectifs du programme des sciences naturelles du primaire. Il invite aussi à des comportements sociaux de respect ou d'utilisation logique et partagée des ressources. L'information, simplifiée pour s'adapter à l'utilisateur, pourrait être nuancée davantage. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel privilégie plusieurs types d'activités pédagogiques : exposés, simulations, questions, expériences. La simulation permet de juxtaposer les éléments en cause, mais leur interaction est peu mise à profit. Dans certains cas, le choix de réponses et la rétroaction pourraient être améliorés. A l'aide de menus, le logiciel offre à l'écolier une bonne maîtrise du déroulement des opérations. **Cote : B**

Facture : Les affichages sont bien présentés. Le logiciel utilise à bon escient les possibilités de graphisme, de couleur et d'animation de l'ordinateur. L'accès en tout temps à des fonctions d'assistance permet à l'utilisateur d'obtenir de l'information quant aux diverses options qui s'offrent à lui. Cependant, la hiérarchie des menus est complexe. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation est appropriée. Elle fournit une description des utilisateurs, des objectifs visés et de la structure du logiciel; on y suggère du matériel didactique et des activités complémentaires. En revanche, peu d'indications sont fournies sur la description du contenu du logiciel et de l'approche pédagogique à adopter en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel répond aux objectifs des programmes d'études. Il est bien conçu. Sa présentation est soignée. L'utilisateur pourra trouver trop rudimentaire l'information qu'il reçoit. Les auteurs ont choisi de faire du logiciel un moyen d'information plutôt qu'un outil d'enseignement. Ce parti pris pourrait être remis en question par certains enseignants. **Cote : 5**

Dactylo (Logitron)

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc.,
1985
ISBN 2-921-281-06-6

Description :
Ce logiciel vise l'apprentissage de la dactylographie à partir d'un clavier d'ordinateur. Il permet d'atteindre une vitesse de frappe minimale de 30 mots à la minute. «Dactylo» comprend 60 leçons.

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
St-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 838-8300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA ou VGA; écran couleur.

Prix : 30,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,13 $ par élève (minimum : 200,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Dactylo (Logitron)

Contenu : Le contenu de «Dactylo» est présenté en 60 leçons. Chacune d'elles affiche des lettres qui doivent être reproduites à l'aide du clavier. La séquence des lettres est organisée pour faciliter un apprentissage efficace du doigté. L'organisation du contenu procède du simple au complexe. Les directives sont données pour que l'utilisateur puisse, de façon autonome, effectuer les tâches qui lui sont demandées. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel privilégie une démarche pédagogique axée sur le renforcement. Le nombre d'exercices varie selon la compétence de l'utilisateur. Lorsque celui-ci a réussi la cinquième leçon, un jeu lui est présenté et ce, à chacune des leçons subséquentes. Un module est réservé à l'enseignant afin qu'il puisse gérer les dossiers des élèves, vérifier les récompenses ludiques et repérer les périphériques appropriés. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel n'offre aucune indication sur la façon d'installer le système d'exploitation. De plus, ce qui est davantage ennuyeux, les directives au sujet du démarrage sont inexistantes. Aucune documentation n'est fournie. Par ailleurs, l'enseignant peut accéder au module «Lire les instructions» où sont présentés les objectifs, le contenu et le fonctionnement du logiciel. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel s'intègre facilement à un cours, principalement parce que sa conception permet de travailler de façon autonome. Après une expérimentation en classe, «Dactylo» a soulevé beaucoup d'enthousiasme chez les élèves. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel peut faciliter l'apprentissage du doigté sur un clavier de micro-ordinateur Max de Comterm ou PC d'IBM. Toutefois, il serait essentiel que soient fournis les modes d'installation et de démarrage. **Cote : 4**

Différenciations

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Emmanuel Chénard et Dolorès Thibodeau
Laval : Éditions FM, 1985
ISBN 2-89047-086-5

Description :
Ce logiciel est conçu pour faciliter l'acquisition de la langue française en utilisant la différenciation. L'utilisateur voit apparaître un mot à l'écran et doit le classer dans la famille de mots appropriée. Ce didactitiel sert de tuteur, de formateur, d'autocorrecteur et d'évaluateur. Il permet donc d'élargir les champs de connaissances et d'aiguiser le jugement.

Commentaires :
Ce logiciel permet de créer ou de modifier un fichier selon la matière qui a été vue en classe ou selon les utilisateurs. Le logiciel peut servir à l'enseignement de disciplines autres que le français.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Banque de données; tutoriel; exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 carte-réponse; 1 fiche des lettres accentuées; 1 fascicule.

Micro-ordinateurs : Apple IIc; Apple II+; Apple IIe.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 42,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Différenciations

Contenu : Le contenu du logiciel porte sur la différenciation des mots de la langue française. Il facilite la compréhension de la nature et de l'orthographe des mots. Il permet aussi de distinguer les verbes des noms avec ou sans dérivés, le féminin des animaux et des végétaux du masculin, les adjectifs des noms, etc. **Cote : A**

Pédagogie : Ce didacticiel permet à l'utilisateur de tester ses connaissances, une fois que la matière a été vue en classe. Il permet de différencier les mots au moment de la révision ou pendant les activités d'apprentissage. De même, il peut aider l'enseignant à préparer ses examens. Le vocabulaire de toutes les matières peut être utilisé pour créer des différenciations. Un certificat de réussite peut être imprimé. **Cote : B**

Facture : Simple, le logiciel affiche toujours la commande pour mettre fin au jeu dans le bas de l'écran. Il affiche aussi le nombre de différenciations réussies et manquées. De plus, le mot «afficher» va se placer sous la famille selon le choix de l'utilisateur et un effet sonore indique s'il y a réussite. Le choix des jeux et de la sélection se fait directement selon la touche sur laquelle on appuie. Le fascicule est clair et concis. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le didacticiel est très facile à utiliser parce qu'il possède peu de commandes. Le choix des jeux ainsi que la création de nouveaux fichiers sont très simples. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel atteint pleinement les objectifs visés parce qu'il peut s'adapter aux besoins des utilisateurs. La différenciation peut être utilisée pour apprendre le vocabulaire de plusieurs matières. Les écoliers ainsi que les élèves de 1er cycle du secondaire peuvent s'en servir avec facilité. Ils peuvent ainsi élargir leurs champs de connaissances et aiguiser leur jugement tout en s'amusant. **Cote : 5**

L'école d'architecture

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1987
(Les logiciels magiques)
ISBN 2-7601-1667-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif porte sur l'orientation spatiale, l'association logique et la distinction d'objets entre eux et d'après un espace ensembliste. Le conte se déroule sur la route qui relie le domicile de Fée, le personnage central du logiciel, et l'école d'architecture. Fée désire faire construire une nouvelle niche pour son chien Caprice. Quelques obstacles surviennent. L'enfant doit aider Fée à les surmonter.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6332
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 10 disquettes (9 ou 13 cm); 10 fiches pédagogiques (129 pages); 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur»; 1 dossier histoire (20 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur»; écran couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette; mémoire vive de 128 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 239,00 $ pour la version IBM; 189,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'école d'architecture

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés. La documentation les présente en français, en anglais et en espagnol.

Contenu : «L'école d'architecture» est composé de dix jeux. Les personnages s'animent à l'intérieur d'un conte. La lisibilité du cahier et des images convient aux enfants d'âge préscolaire. **Cote : A**

Pédagogie : A partir d'images qui trouvent leur sens dans un conte et leur vitalité grâce au «tableau enchanteur», l'enfant manipule les objets et les personnages à l'écran. Ce procédé s'intègre dans une démarche pédagogique précise qui exige une participation constante de l'éducateur. Les renforcements et les rétroactions conviennent très bien aux enfants d'âge préscolaire. Le thème socio-affectif qui est privilégié porte sur la persévérance. **Cote : A**

Facture : Des problèmes d'ordre technique touchant le lancement des jeux devraient être corrigés. Deux outils de travail sont proposés dans la documentation : le clavier et le «tableau enchanteur». Cependant, l'utilisation du clavier occasionne certains problèmes. Les pages-écrans sont bien présentées. En revanche, l'affichage des graphiques sur un écran monochrome est plutôt misérable. Les signaux sonores et visuels sont convenables. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel s'intègre facilement à la pratique pédagogique pourvu que le «tableau enchanteur», outil essentiel à l'atteinte des objectifs, soit utilisé. Par ailleurs, l'éducateur doit consacrer beaucoup de temps au déroulement de la démarche globale : préparation, utilisation du logiciel et activités. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel ainsi que l'approche pédagogique qu'il privilégie sont d'une excellente qualité. «L'école d'architecture» peut être très utile à un éducateur. En revanche, les difficultés rencontrées par l'enfant réduisent l'enthousiasme que suscite le logiciel. **Cote : 4**

Édulogic

Logiciel évalué en 1987
Version 1.04
Montréal : Idéatech, 1985
ISBN 2-89351-000-0

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
«Édulogic» est un système auteur dont le but premier est de soutenir l'enseignement assisté par ordinateur. Il peut aussi être utilisé par les élèves en mode création. Ce logiciel fonctionne par menus et par tableaux qui dirigent l'utilisateur tout au long de la phase de conception.

Éditeur : Idéatech
800, boul. René-Lévesque Ouest,
Bureau 2450
Montréal (Québec) H3B 4V7
Téléphone : (514) 397-9475

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Système auteur.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (161 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette.

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 195,00 $. Licence de commission scolaire : 195,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Édulogic

Contenu :	Ce logiciel est constitué de deux modules. Le module «Élève» permet le visionnement et l'utilisation de didacticiels. Le module «Auteur» permet la création et la gestion de didacticiels : l'utilisateur peut compter sur des outils et des commandes qui permettent l'écriture de textes, le graphisme et l'animation.	**Cote : B**
Pédagogie :	Ce logiciel n'impose pas de démarche pédagogique particulière, si ce n'est le cheminement logique que doit suivre le créateur pour réaliser un didacticiel. Ce cheminement est soutenu par des fonctions d'assistance accessibles en tout temps.	**Cote : B**
Facture :	L'affichage à l'écran est de bonne qualité. La présentation des menus et des tableaux est claire. Les fonctions d'assistance sont bien structurées et faciles à comprendre.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Ce système auteur, d'abord conçu pour les enseignants, pourrait être utilisé par les élèves à condition qu'ils s'en tiennent à des productions d'envergure restreinte et qui conviennent à un niveau de difficultés acceptable pour eux.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Ce système auteur est relativement facile à utiliser pour créer de courtes activités d'enseignement assisté par ordinateur. Cependant, pour réaliser des productions plus compliquées, l'utilisateur devra connaître à fond toutes les possibilités du logiciel, ce qui exige plusieurs heures de travail.	**Cote : 4**

La fleur

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par CRAPO inc. en collaboration
avec le Jardin botanique de Montréal
Montréal : CRAPO inc., 1986

Description :
Le logiciel comprend trois parties. La premiière partie décrit la fleur et ses organes de reproduction. La deuxième partie traite de la pollinisation et de la fécondation. La troisième montre sept fleurs quelque peu étonnantes.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 1258,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La fleur

Contenu : Le logiciel présente de façon sommaire et rapide (de cinq à dix minutes suffisent pour le parcourir) plus d'une cinquantaine de notions liées au phénomène de la fécondation. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel a été conçu pour préparer les gens à la visite d'un jardin botanique et pour leur donner le goût d'en savoir davantage sur les fleurs. Ces objectifs justifient le caractère exclusivement informatif de l'approche adoptée par les auteurs. **Cote : A**

Facture : Le graphisme est mis à contribution de façon appropriée pour illustrer les notions présentées. Il s'agit d'une réalisation technique de qualité. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel, qui est facile à utiliser, pourra servir en classe pour initier les écoliers aux notions liées au processus de fécondation de la fleur. Il permet aussi de visualiser le phénomène. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «La fleur» est un outil de type informatif, destiné d'abord au grand public, mais il peut être utile en classe. Le rapide défilé de termes techniques ne justifie pas le but poursuivi, qui est de susciter l'intérêt des visiteurs pour mieux savoir ce qu'est un jardin botanique. **Cote : 5**

Le grand livre Fortune 1000

Logiciel évalué en 1987
Version 5.1
Sainte-Foy : Logiciels Fortune 1000 ltée, 1986

Description :
Ce logiciel est dédié à la gestion comptable d'une entreprise. Il permet d'effectuer les entrées nécessaires à la tenue d'un grand livre. A partir des données contenues au grand livre, il produit des rapports et des états financiers selon les principes comptables reconnus.

Commentaires :
Même en l'absence d'une imprimante, il est possible de produire la majorité des rapports à l'écran. Une imprimante est cependant indispensable pour un bon suivi comptable.

Éditeur : Logiciels Fortune 1000 ltée
C.P. 8862
Sainte-Foy (Québec) G1V 4N7
Téléphone : (418) 877-0088

Distributeur : Logiciels Fortune 1000 ltée

Types : Tutoriel; simulation; logiciel comptable.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Agent de bureau; commerce et secrétariat; éducation économique.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence; 1 guide d'activités à l'intention des élèves.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; imprimante.

Prix : 495,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le grand livre Fortune 1000

Contenu : Le logiciel peut être divisé en deux parties. Une première partie, le tutoriel, permet, dans un laps de temps assez court, d'acquérir les connaissances informatiques nécessaires à la manipulation aisée des données comptables. La deuxième partie est composée des caisses de revenus et des dépenses ainsi que d'un journal. Un module d'écriture de rapports financiers complète l'ensemble. **Cote : A**

Pédagogie : Le tutoriel et son guide d'activités permettent à l'élève d'acquérir rapidement les habiletés informatiques nécessaires. La très grande facilité de préparation du logiciel permet à l'enseignant d'adapter rapidement sa leçon selon les besoins des élèves. **Cote : A**

Facture : La présentation à l'écran est identique d'un menu à l'autre. La sélection des fonctions est facile. Les écrans de saisie de données sont identiques quel que soit la caisse ou le journal utilisé. De plus, ces écrans ont une présentation comparable aux pages normalement utilisées en tenue de livres comptables. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le fait que le logiciel peut être maîtrisé presque entièrement à l'aide des menus et de cinq touches du clavier le rend très facile à utiliser. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel exécute bien toutes les fonctions relatives à une bonne gestion comptable. Les hautes cotes sont justifiées par la simplicité du mode de fonctionnement du logiciel et par la rapidité avec laquelle l'utilisateur peut s'y adapter. La connaissance de l'informatique n'est pas un préalable à l'utilisation de ce logiciel. **Cote : 5**

Guess Who's Coming to Eat

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Lucien Côté
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1986

Description :
Ce logiciel est un outil d'apprentissage de l'anglais, langue seconde, au secondaire, mais il pourrait aussi servir en anglais, langue maternelle, au primaire. Il est composé de deux activités de lecture et d'exercices et d'une troisième axée uniquement sur la lecture. Dans les deux premières activités, la durée varie selon le niveau de difficultés choisi.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au secondaire; anglais, au primaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 2 unités de disquette.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $ ou 0,175 $ par élève inscrit au 1er cycle du secondaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Guess Who's Coming to Eat

Contenu :	Les diverses activités sont composées de consignes et de menus. La disquette de gestion contient des instructions qui permettent l'entretien des paramètres, la tenue des dossiers des élèves, la production de rapports ainsi que la consultation et la mise à jour du dictionnaire.	**Cote : A**
Pédagogie :	Dans les deux premières activités, les élèves sont amenés à associer un personnage et un objet à chacune des biographies, à découvrir ou à choisir un repas convenant ou non à chacun des personnages et à attribuer une phrase à un personnage.	**Cote : B**
Facture :	Le logiciel a une présentation soignée. Les écrans sont aérés, simples et faciles à interpréter par les élèves auxquels le logiciel est destiné.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Le logiciel est fort simple à utiliser parce qu'il contient des consignes claires et peu de commandes et de fonctions.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Ce logiciel constitue un bon outil pour l'apprentissage et le perfectionnement de l'anglais, langue seconde. De plus, les lectures et les exercices qu'il propose peuvent s'intégrer facilement à d'autres activités d'apprentissage en classe.	**Cote : 5**

L'illustrateur

Logiciel évalué en 1987
Version 2.0
par Benoît Tremblay et Jean-Jacques Lucas
Laval : Éditions FM, 1986
ISBN 2-89047-159-4

Description :
«L'illustrateur» est un éditeur graphique qui permet de créer des dessins de très bonne qualité. Il offre à l'utilisateur un éventail de commandes et de fonctions relativement complet ainsi qu'une banque de caractères de type graphique.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Éditeur graphique.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Arts plastiques, au primaire; arts plastiques, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (32 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; écran monochrome; carte graphique CGA; 2 unités de disquette.

Prix : 69,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $. Licence de commission scolaire : communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

L'illustrateur

Contenu :	Toutes les fonctions et les commandes de base d'un éditeur graphique sont présentes, auxquelles s'ajoute une banque de caractères de type graphique.	**Cote : A**
Pédagogie :	Ce logiciel, sans démarche pédagogique particulière, laisse libre cours à l'imagination de l'utilisateur pour créer des graphiques qu'il peut utiliser pour agrémenter des textes.	**Cote : B**
Facture :	La présentation à l'écran très fonctionnelle et très claire fait de ce logiciel un outil à la portée de tous.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Le logiciel est conçu de façon à ce qu'il soit facile à utiliser. Le tableau des commandes est toujours présent à l'écran sous forme de commandes simples ou d'icônes. Le logiciel peut être utilisé avec le clavier, une souris ou une manette de jeu.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	«L'illustrateur» est un éditeur graphique polyvalent et à la portée de tous. Sa seule faiblesse réside dans l'absence de couleurs.	**Cote : 5**

Interrogations

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Emmanuel Chénard, Dolorès Thibodeau,
Pierrette Dion-Bienvenue et Christian Fleury
Laval : Éditions FM, 1985
ISBN 2-89047-089-X

Description :
Un court texte est présenté à l'écran et une question, à propos du texte, est posée à l'utilisateur qui choisit une réponse parmi celles qui lui sont proposées. S'il a choisi correctement, il reçoit cinq points. A cela s'ajoutent des options réservées à l'enseignant qui touchent, par exemple, le contexte, le temps de réponse, le pourcentage de réussite exigé, l'impression ou non du certificat.

Commentaires :
On retrouve le contenu de chacun des fichiers de la disquette dans le manuel de référence.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (52 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; mémoire vive de 128 Ko; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Interrogations

Contenu : Ce didacticiel comporte cinq fichiers contenant vingt textes et vingt questions chacun. Ceux-ci ont pour *titre* : idiomes, sémantique, signes de ponctuation et signes orthographiques, types de discours et textes, compréhension générale. Étant un exerciseur à contenu ouvert, l'enseignant pourra remplacer ces fichiers par d'autres de son cru. Dans sa forme actuelle, le didacticiel vise l'acquisition de l'habileté à lire. **Cote : A**

Pédagogie : L'approche pédagogique est adaptée au but poursuivi. Les questions de chacun des fichiers de la disquette conviennent aux élèves de 1er cycle du secondaire. Elles supposent une assez bonne connaissance de la langue. Ce genre d'exercice ne les habitue pas aux questions que l'on pose habituellement pour vérifier la compréhension d'un texte. Ils se familiariseront toutefois avec de nombreuses difficultés de la langue. **Cote : A**

Facture : Ce didacticiel fonctionne sans problème et la présentation à l'écran est équilibrée et agréable. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Facile à intégrer en classe, ce didacticiel pourra être précieux à l'enseignant de français. Étant un simple générateur de questions et cela, pour quelque matière que ce soit, il pourra être utilisé par tout enseignant désireux de produire un ensemble de questions qui permettent de mémoriser des éléments d'une matière déterminée. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel est un outil utile à l'enseignant de français de 1re secondaire. Il peut servir à rappeler des éléments de base et à les fixer, dans la mesure du possible, dans la mémoire de l'élève. **Cote : 5**

LAMIC (ON)

Logiciel évalué en 1987
Version 3.0
par Claude Lamontagne et Gaétane Trahan-Lamontagne
Saint-Hubert : IRPA, 1985
(Progiguide)
ISBN 2-920448-18-8

Description :
Ce test informatisé permet à l'utilisateur de répondre à certaines questions sur sa façon d'apprendre. A partir de réponses enregistrées, il lui donne son profil d'apprentissage et ce, en tenant compte d'un échantillon de sujets appartenant à une même population.

Commentaires :
Il existe trois versions de ce logiciel : la version 3-ON, 1re, 2e et 3e secondaire; la version 3-OP, 4e et 5e secondaire, collégial et universitaire; la version 3-OP, éducation des adultes.

Éditeur : Institut de recherche sur le profil d'apprentissage (IRPA) inc.
3030, rue Howard, C.P. 299
Saint-Hubert (Québec) J3Y 5T3
Téléphone : (514) 462-1948

Distributeur : Institut de recherche sur le profil d'apprentissage (IRPA) inc.

Types : Analyseur de profil d'apprentissage.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (51 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 95,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

LAMIC (ON)

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage du logiciel sont clairement définis dans la documentation.

Contenu : Le premier module «Répondre aux tests» commence avec une fiche d'identification de l'utilisateur. Par la suite, il accède aux questions à choix dichotomique. Ces questions sont regroupées en huit tests. Le deuxième module permet l'impression de deux formes de profil : simple et détaillé. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel vise à dégager des caractéristiques d'apprentissage individuel qui découlent principalement de deux postulats : «L'apprenant a naturellement tendance à répéter les comportements qui sont l'objet d'une récompense interne et externe» et «L'apprenant a naturellement tendance à abandonner les comportements et les activités d'apprentissage qui produisent en lui une tension excessive». **Cote : B**

Facture : Le processus de démarrage à froid s'effectue facilement et sans anomalie. Les pages-écrans sont bien présentées. Ce logiciel offre la possibilité de corriger les coordonnées. De plus, après chaque question, une confirmation de la réponse est exigée. Il est possible de mettre fin à l'activité en tout temps à l'aide de la touche ESC. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La simplicité d'utilisation de ce logiciel facilite son intégration en classe. Son organisation, sous forme de questionnaire, permet à l'utilisateur de travailler de façon autonome. Par ailleurs, il faut prévoir environ 45 minutes pour compléter la série de tests. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel fonctionne bien. L'utilisateur n'éprouve aucune difficulté à répondre au questionnaire. Là où des problèmes se manifestent, c'est du point de vue de l'analyse et de l'interprétation des résultats. En effet, l'utilisateur doit avoir intégré les concepts sous-jacents à cette approche. Dans une classe, il serait sans doute ardu de mettre en oeuvre la prescription pédagogique de chacun. **Cote : 4**

LAMIC (OP)

Logiciel évalué en 1987
Version 3.0
par Claude Lamontagne et Gaétane Trahan-Lamontagne
Saint-Hubert : IRPA, 1985
(Progiguide)
ISBN 2-920448-18-8

Description :
«LAMIC» est un test informatisé qui permet à l'utilisateur de répondre à certaines questions sur sa façon d'apprendre. A partir de réponses enregistrées, ce logiciel donne le profil d'apprentissage de l'utilisateur et ce, en tenant compte d'un échantillon de sujets appartenant à une même population.

Commentaires :
Il existe trois versions de «LAMIC» : la version 3-ON, 1re, 2e et 3e secondaire; la version 3-OP, 4e et 5e secondaire, collégial et universitaire; la version 3-OP, éducation des adultes.

Éditeur : Institut de recherche sur le profil d'apprentissage (IRPA) inc.
3030, rue Howard, C.P. 299
Saint-Hubert (Québec) J3Y 5T3
Téléphone : (514) 462-1948

Distributeur : Institut de recherche sur le profil d'apprentissage (IRPA) inc.

Types : Analyseur de profil d'apprentissage.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; collégial; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (51 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 95,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

LAMIC (OP)

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage du logiciel sont clairement définis dans la documentation.

Contenu : Le premier module «Répondre aux tests» commence avec une fiche d'identification de l'utilisateur. Par la suite, il accède aux questions à choix multiple de type gradué. Ces questions sont regroupées en huit tests. Le deuxième module permet l'impression de deux formes de profil : simple et détaillé. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel vise à dégager des caractéristiques d'apprentissage individuel qui découlent principalement de deux postulats: «L'apprenant a naturellement tendance à répéter les comportements qui sont l'objet d'une récompense interne ou externe» et «L'apprenant a naturellement tendance à abandonner les comportements et les activités d'apprentissage qui produisent en lui une tension excessive». **Cote : B**

Facture : Le processus de démarrage à froid s'effectue facilement et sans anomalie. Les pages-écrans sont bien présentées. Ce logiciel offre la possibilité de corriger les coordonnées. De plus, après chaque question, une confirmation de la réponse est exigée. Il est possible de mettre fin à l'activité en tout temps à l'aide de la touche ESC. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La simplicité d'utilisation de ce logiciel facilite son intégration en classe. Son organisation, sous forme de questionnaire, permet aux élèves de travailler de façon autonome. Par ailleurs, il faut prévoir environ 45 minutes pour compléter la série de tests. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, ce logiciel fonctionne bien. L'élève n'éprouve aucune difficulté à répondre au questionnaire. Là où des problèmes se manifestent, c'est du point de vue de l'analyse et de l'interprétation des résultats. En effet, l'élève doit avoir intégré les concepts sous-jacents à cette approche. Dans une classe, il est ardu de mettre en oeuvre la prescription pédagogique de chacun. **Cote :**

Lost Spaceship

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Aline Bouliane et Yvan Caron
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1986

Description :
L'utilisateur doit lire et interpréter correctement les directives et les avertissements qui lui sont donnés afin de guider un visiteur de l'espace dans un hôpital et dans les rues de la ville. La représentation tridimensionnelle du parcours se transforme au fur et à mesure des déplacements.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Simulation; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au primaire; anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $ ou 0,175 $ par élève inscrit au 1er cycle du secondaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Lost Spaceship

Contenu : Il s'agit pour l'utilisateur de comprendre des directives simples, écrites en anglais, qui renferment des expressions courantes (sans difficulté de langage) et qui permettent de se diriger dans un lieu physique. Le contenu correspond aux objectifs visés. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel contient trois niveaux de difficultés presque semblables. Le dictionnaire intégré est superflu puisque les définitions sont beaucoup plus complexes que les mots à définir. Le logiciel peut aussi servir à vérifier la compréhension orale, mais cette utilisation est peu évidente. Ceper dant, les directives à lire ne se trouvent pas dans le manuel de référence. **Cote : B**

Facture : Les explications sont insuffisantes quant à l'utilisation des touches nécessaires aux déplacements. Cependant, avec quelques consignes supplémentaires fournies par l'enseignant, le logiciel devient très facile à utiliser. Le graphisme et le texte sont agréables. Le logiciel permet de travailler de façon autonome. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser par les enseignants et par les élèves. Vu la simplicité du logiciel, la disquette «gestion» est superflue; il ne semble nullement nécessaire de sauvegarder un dossier de l'élève ou de produire des rapports qui sont peu utilisables de toute façon. Comme il n'y a qu'un seul parcours possible, il est inutile d'utiliser le logiciel plus de deux fois. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est sans prétention; il touche la compréhension de directives et il le fait de façon satisfaisante. Le désir de battre un record de temps semble suffisant pour motiver l'utilisateur à s'en se une ou deux fois. **Cote : 4**

Mathurin

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Claire Moreau
Montréal : Québit Logiciels inc., 1986
ISBN 2-92D634-07-0

Description :
Ce logiciel initie l'écolier, à l'aide d'un jeu, au système de coordonnées et cela, en juxtaposant les corps et les queues de trois animaux. Il doit trouver la maison des animaux ainsi créés. Huit exercices de différents niveaux de difficultés préparent l'écolier à jouer à «tick-tack-toe» et à deux autres jeux appelés «SYM» et «TRIE».

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 fascicule (16 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 49, 00 $, plus 10,00 $ par disquette supplémentaire et par fascicule supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mathurin

Contenu : Contrairement à ce qui est formulé dans la documentation, le contenu ne porte pas sur la commutativité de la multiplication, mais plutôt sur le produit cartésien non commutatif. Le seul lien qui est fait avec la multiplication est le dénombrement des cases «habitées». Il s'agit d'abord de créer un animal, puis de trouver la case où il doit être placé dans la grille. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique vise à corriger les erreurs et à souligner les réussites. Il importerait de bien préciser à l'écolier le but qui est poursuivi. Dans le premier exercice, un piège inutile lui est tendu : on ne l'avertit pas qu'il n'y a que deux cases à remplir. **Cote : B**

Facture : Du point de vue technique, ce didacticiel est bien fait. L'animation est intéressante. Cependant, les dessins pourraient être plus précis. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce didacticiel paraît facile à intégrer en classe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Pour habituer les écoliers à la maîtrise d'une forme de représentation, celle du système de coordonnées cartésien, ce didacticiel constitue une bonne approche. Toutefois, le lien qui est établi avec la multiplication est très ténu. **Cote : 4**

Méli-mots

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Wesley Davis, Monique Dumas et Serge Chénier
Montréal : Québit Logiciels inc., 1986
ISBN 2-92D634-06-2

Description :
Ce logiciel permet d'ajouter, de modifier, de supprimer ou de transférer un groupe de mots. L'option «Édition» comprend cinq fichiers qui ont cinq niveaux de difficultés chacun. L'option «Jeux» est composé de trois modules : Méli-Mélo (lettres mélangées à recomposer en un mot), synonymes et divers mots anglais à traduire en français.

Commentaires :
Il est possible de se procurer une autre disquette intitulée «Méli-mots divers» qui porte sur les homophones, les antonymes, le féminin, le pluriel, les pays et leurs habitants.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; anglais, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 fascicule (16 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Méli-mots

Contenu : Le contenu du logiciel comporte plusieurs faiblesses. Certains exercices sont trop difficiles. On demande à l'écolier de trouver des synonymes sans présenter les mots dans un contexte et on n'accepte, de façon arbitraire, qu'un seul synonyme. Le choix d'une liste de mots devrait obéir à un critère quelconque : un thème, une catégorie, un ordre syntaxique ou stylistique, etc. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique se déroule en six étapes : présenter un mot à l'écolier; attendre le mot qu'il donne en réponse; lui laisser cinq chances (essais); lui donner un indice à partir du deuxième essai (une lettre); le corriger immédiatement et le motiver par des mouvements à l'écran; compiler ses points et le comparer à la fin de l'exercice aux sept meilleurs. **Cote : C**

Facture : Ce logiciel est intéressant d'un point de vue technique. Cependant, plusieurs pages-écrans sont trop chargées. Les dessins sont lourds. Plusieurs accents ont été omis dans les pages d'information. Il n'y a pas de directives quant à la façon d'interrompre le fonctionnement du logiciel. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les fichiers contiennent relativement peu de mots. Cet inconvénient est compensé par la possibilité d'en modifier le contenu. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le contenu du didacticiel présente des faiblesses. Cependant, la démarche pédagogique qu'il privilégie peut convenir à l'enseignant désireux de préparer des exercices de vocabulaire. **Cote : 4**

Méli-nombres

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Wesley Davis, Monique Dumas et Éric Roberge
Montréal : Québit Logiciels inc., 1986
ISBN 2-92D634-08-9

Description :
Ce logiciel permet à l'utilisateur d'ordonner jusqu'à huit nombres en les plaçant au bon étage de l'«Empire State Building» (tour très schématisée). Si le bon étage est choisi, il s'illumine ou se teinte différemment.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 fascicule (16 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 49,00 $, plus 10,00 $ par disquette supplémentaire et par fascicule supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Méli-nombres

Objectifs : Bien qu'il soit non formulé explicitement, l'objectif des exercices est clair : mettre en ordre des nombres.

Contenu : Le logiciel comprend quatre genres d'exercices : deux sont réservés aux nombres entiers et deux, aux nombres décimaux. La difficulté de l'exercice augmente avec le nombre de chiffres d'un nombre (un, deux, trois). **Cote : B**

Pédagogie : L'exerciseur ne permet de varier ni le genre de questions ni la façon d'y répondre. Il est également impossible d'apporter une correction à la réponse ou au geste de l'écolier. Le nombre le plus petit est assigné à l'étage qui sera le plus étendu, ce qui crée une certaine confusion. **Cote : C**

Facture : Sur le plan technique, ce didacticiel est acceptable. Mais le graphisme est rudimentaire. Il n'a pas la souplesse nécessaire pour qu'un écolier entre réellement en interaction avec l'ordinateur. Les exercices sont machinaux. Les textes qui paraissent à l'écran et qui se trouvent dans le fascicule devraient être révisés. On y trouve des anglicismes et des fautes d'orthographe. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut être utile à l'enseignant qui veut proposer des exercices sur l'ordre des nombres. Il est facile à utiliser. Les rôles complémentaires des touches de retour et d'espacement lui donnent une certaine souplesse. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel, par son contenu, est d'usage limité et sa facture est peu stimulante. Il ne fournit pas de corrections, mais seulement un bilan des nombres bien ordonnés pour chaque écolier. **Cote : 4**

La météo

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par la Commission scolaire Le Gardeur
Montréal : PUCE inc., 1987
ISBN 2-50-16170-X

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«La météo» est une banque de données dédiée à la compilation et à la représentation graphique de données métécrologiques qui sont recueillies sur une période allant jusqu'à vingt semaines.

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Banque de données.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (28 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette; mémoire vive de 256 Ko; imprimante.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Ce logiciel est distribué gratuitement à toutes les commissions scolaires du Québec.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

La météo

Contenu :	Ce logiciel est une banque de données dédiée qui présente à l'utilisateur des grilles de compilation à remplir.	**Cote : B**
Pédagogie :	La maîtrise du logiciel exige que l'écolier connaisse les paramètres qui sont utilisés en météorologie, leurs symboles graphiques et leurs définitions. Le logiciel initie l'écolier à la collecte de données et à leur expression selon des standards et des échelles.	**Cote : A**
Facture :	La présentation du logiciel est claire, précise et concise. La qualité des graphiques est bonne.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Le logiciel est très facile à utiliser puisque l'écolier n'a qu'à remplir les grilles de compilation. Toutes les autres commandes sont simples et soutenues par des consignes ou des questions.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Ce logiciel permet aux écoliers d'atteindre les objectifs du programme des sciences de la nature.	**Cote : 5**

Les mots gigognes

Logiciel évalué en 1987
Version 2.7
Montréal : CRAPO inc., 1986

Description :
«Les mots gigognes» est un didacticiel constitué d'une série de courts textes dans lesquels certains mots ont été effacés. Le but du jeu consiste à trouver les mots manquants en les écrivant correctement. Chacun des mots est formé à l'aide d'une permutation des lettres du mot précédent auquel une nouvelle lettre est ajoutée.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (17 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $. Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Les mots gigognes

Contenu : Ce logiciel contient 39 textes qui couvrent moins d'une page-écran chacun. A l'intérieur de chaque texte, les difficultés qui sont attribuées à la recherche des mots progressent du simple au complexe. La lisibilité des pages-écrans convient aux écoliers de 2e cycle. Le procédé de formation des mots (permutation du mot précédent, plus ajout d'une nouvelle lettre) crée des vocables équivoques. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel comprend deux sections : l'une permet à l'enseignant de gérer les dossiers des élèves; l'autre permet à ces derniers de travailler les textes qui paraissent à l'écran. Les activités d'apprentissage visent la compréhension d'un texte par la recherche du sens des mots ou par la permutation de lettres. Le renforcement qu'apporte ce logiciel se manifeste sous la forme d'un score. **Cote : B**

Facture : Le logiciel ne comporte pas de faiblesses majeures sur le plan technique. Cependant, une manipulation spéciale doit être faite pour obtenir les caractères accentués à l'écran. Le choix des couleurs des pages-écrans n'est pas approprié. La désignation des touches de fonction n'est pas suffisamment mnémonique. Les textes déjà complétés sont indiqués par un score sur la page de sélection. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel permet de travailler de façon autonome. De plus, les textes courts et le mode interactif immédiat facilitent son intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les objectifs à atteindre peuvent s'intégrer dans un cours de français. La découverte des mots par le jeu des permutations constitue un attrait motivant et une source de défis pour l'utilisateur. Par ailleurs, pour augmenter l'efficacité du logiciel, il serait préférable que l'enseignant puisse y ajouter ses propres textes. **Cote : 4**

Multi-thèmes

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Aline Bouliane
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1986

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel-outil comprend un répertoire de questions qui sont posées à l'utilisateur pour l'aider à concevoir le plan d'un récit d'aventures ou de fiction, à modifier au besoin son plan et à en produire une version sur imprimante.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (27 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Multi-thèmes

Objectifs : Le logiciel vise à faciliter la conception du plan d'un récit d'aventures en proposant une liste de choix des composantes principales du plan : le temps, le lieu, les personnages et leurs actions.

Contenu : Le cadre conceptuel qui est proposé demeure limitatif : tout récit d'aventures ou de fiction doit avoir un caractère dramatique et les personnages doivent être exposés à des dangers. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel constitue l'un des premiers outils d'aide à la conception à l'intention de la classe. Il peut aider les utilisateurs à organiser leur pensée en créant un récit, car il met à leur disposition un large éventail d'éléments. Cependant, il fait appel à une seule façon parmi d'autres de concevoir un récit. **Cote : B**

Facture : Cet outil d'aide à la conception et à la production d'un plan est de qualité acceptable. Une meilleure utilisation de la couleur serait souhaitable. Quelques erreurs orthographiques ont été relevées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel semble facile à utiliser à la fois par les élèves et par l'enseignant. Ce dernier peut superviser tout travail, soit à l'écran, soit à l'aide d'une version du plan produit sur imprimante. Un document explicatif sur la façon de se servir des deux disquettes serait souhaitable. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel apporte une aide certaine pour exécuter une tâche intellectuelle exigeante, celle de faire précéder la rédaction d'un récit de la conception d'un plan détaillé. Il peut faciliter ce genre d'apprentissage et permettre l'objectivation de la conception. **Cote : 4**

Olympiades intellectuelles

Logiciel évalué en 1987
Version 2.7
Montréal : CRAPO inc., 1986

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel présente plusieurs séries d'exercices qui sont regroupés sous cinq thèmes différents : la transformation d'un nombre, la transformation de deux nombres, la codification d'une phrase mathématique, le jeu de «Marienbad» et les mots. L'utilisateur doit, pour chacune des séries, observer les exercices qui sont affichés à l'écran afin de découvrir le modèle qui leur est commun. Après chaque série, un examen est proposé.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette; imprimante; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école . 100,00 $. Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école. Le prix a été fixé après entente avec le MEQ pour le réseau scolaire québécois.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Olympiades intellectuelles

Contenu : Les notions qui sont abordées dans le logiciel permettent d'atteindre les buts visés et la quantité d'exercices est suffisante pour y parvenir. La structuration du contenu procède du simple au complexe. La lisibilité des pages-écrans convient aux élèves du secondaire. Pour certaines étapes, l'élève peut travailler de façon autonome. En revanche, pour d'autres, la collaboration de l'enseignant est essentielle. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel s'appuie principalement sur des modèles pédagogiques axés sur la découverte de méthodes et sur la résolution de problèmes. Chacun des cinq modules contient plusieurs niveaux de difficultés qui répondent aux besoins des utilisateurs visés. Après chaque série d'expérience, un examen est proposé et sa réussite est conditionnelle à la résolution de tous les problèmes. Les bonnes réponses ne sont jamais divulguées. **Cote : B**

Facture : Sur le plan technique, l'élève ne se trouve pas en présence de difficultés insurmontables. Par ailleurs, le mode d'installation du système d'exploitation est inefficace pour le Max-20. Le fonctionnement du module «codage» étant assez ambigu, des explications en faciliteraient l'emploi. Pour enlever une lettre, on suggère d'appuyer sur la touche EFF, mais seule la touche de retour arrière rend possible cette opération. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les enseignants qui ont exploré le logiciel considèrent qu'il s'intègre facilement à leur pratique pédagogique et qu'il est utile à leur enseignement. L'un des avantages du logiciel est que son utilisation ne nécessite pas un soutien continu de l'enseignant. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : L'ensemble des exercices que présente le logiciel favorise l'acquisition d'une méthode de résolution de problèmes. Globalement, la manipulation du logiciel est assez facile. **Cote : 4**

Orthogramme

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Jacques Beauregard
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc.,
1986
ISBN 2-921281-09-0

Description :
Ce logiciel vise à améliorer la maîtrise de l'orthographe d'usage et de l'orthographe d'accord. Il contient 36 niveaux de difficultés qui représentent 54 règles différentes. Un guide d'activités accompagne le logiciel.

Commentaires :
La documentation se trouve sur la disquette «Maître». Une imprimante est requise pour reproduire cette documentation et les résultats des élèves.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
St-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 638-3300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves.

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante.

Prix : 67,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,13 $ par élève (minimum : 200,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Orthogramme

Contenu : Le contenu est conforme au programme de français du primaire. Le niveau de difficultés convient à des écoliers du 2e cycle. L'organisation du contenu procède du simple au complexe. Des directives sont données pour que l'écolier puisse, de façon autonome, effectuer les exercices qui sont demandés. Le nombre d'exercices semble suffisant pour lui permettre de maîtriser les règles à l'étude. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel s'appuie sur un modèle pédagogique axé sur le renforcement. L'élève doit passer un prétest avant de voir une nouvelle règle. S'il manifeste une mauvaise compréhension des notions qui sont abordées, on lui propose d'effectuer des exercices dans le guide d'activités. L'enseignant peut accéder à la feuille de route de chacun des écoliers. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel n'offre aucun mode d'installation du système d'exploitation. Mais, ce qui est davantage ennuyeux, c'est que les directives touchant le démarrage sont inexistantes. De plus, des problèmes d'ordre technique surviennent à la sortie du jeu. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est assez facile à intégrer dans une classe d'autant plus que sa conception permet à l'écolier de travailler de façon autonome. Par ailleurs, le jeu qui sert de récompense ludique à chaque réussite est toujours de même facture et d'une longueur exaspérante, ce qui suscite, après un court laps de temps, un désintérêt marqué chez l'écolier. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans le logiciel et dans le guide d'activités, on ne trouve, sur 36 niveaux, que les niveaux impairs, ce qui porte à confusion. L'organisation et le fonctionnement du logiciel semblent être des points majeurs à améliorer. De plus, la partie ludique devrait être plus diversifiée et une place plus importante devrait être accordée aux défis. **Cote : 4**

Pente-côte

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Jean-Louis Baillargeon et Paul Patenaude
Repentigny : Jean-Louis Baillargeon, 1986
ISBN 2-98005-206-X

Description :
Le logiciel ne présente pas de déroulement prédéterminé. Le menu offre à l'utilisateur le choix de quatre niveaux de situation. Il pourra afficher des déplacements sous forme de segments et tracer le segment associé, simuler la projection des segments sur les axes, afficher un tableau de valeurs de déplacement et, enfin, calculer la pente d'une droite.

Éditeur : Jean-Louis Baillargeon
833, boulevard Iberville, bureau 5
Repentigny (Québec) J5Y 1T1
Téléphone : (514) 654-1522

Distributeur : Jean-Louis Baillargeon

Types : Éditeur graphique.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (17 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Pente-côte

Contenu :	Le logiciel ne présente pas de contenu particulier, mais plutôt des méthodes qui permettent l'étude de divers concepts.	**Cote : B**
Pédagogie :	Le logiciel est un outil de travail pour explorer des concepts sous divers aspects : visualisation du rapport existant entre un segment et les déplacements qui lui sont associés; étude de la relation entre les déplacements et les calculs des projections orthogonales d'un segment sur les axes; recherche du rapport constant (pente) qui peut être associé à chaque droite.	**Cote : A**
Facture :	Les pages-écrans sont fonctionnelles et faciles à interpréter. Ce logiciel est facile à utiliser.	**Cote : A**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Ce logiciel constitue un environnement simple à explorer; l'élève peut s'en servir sans avoir des connaissances préalables en micro-informatique. Les commandes nécessaires pour communiquer avec le logiciel sont réduites à quelques indications mnémoniques qui correspondent à une seule touche.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	Ce logiciel est un bon outil pour faciliter l'acquisition de certains concepts liés au programme de mathématique du secondaire, entre autres, les projections orthogonales.	**Cote : 5**

La randonnée et ses banques

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1986
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-920869-12-4

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
L'écolier, après avoir au préalable découvert les éléments humains et physiques de son milieu, peut agencer selon sa fantaisie tous les éléments des trois banques de données pour concevoir des plans qui reproduisent différents milieux de vie réels ou imaginaires.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 9 disquettes (9 ou 13 cm); 1 dossier histoire; 9 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 2 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur»; écran couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette; mémoire vive de 256 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 379,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La randonnée et ses banques

Contenu :	Ce didacticiel comprend trois banques de données graphiques : éléments humains-bâtiments, éléments humains divers et éléments naturels.	**Cote : B**
Pédagogie :	Ce logiciel permet à l'écolier de visualiser et de s'éveiller à toutes les notions de base qui sont rattachées à l'organisation d'un espace restreint, tout en se familiarisant avec les principales possibilités de l'ordinateur, entre autres, la gestion de la mémoire et des banques de données.	**Cote : A**
Facture :	La présentation du logiciel est simple, agréable et significative pour les écoliers. Le graphisme est de bonne qualité.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Il s'agit d'un logiciel dont l'utilisation, par sa simplicité, est bien adaptée aux utilisateurs auxquels il est destiné.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Ce logiciel est intéressant en ce qu'il permet à l'écolier de prendre conscience de son entourage, de son vécu ou de ses rêves et ce, dans l'atteinte des objectifs des programmes d'études.	**Cote : 5**

Registat

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Mario Deschâtelets
Laval : Éditions FM, 1986
ISBN 2-89047-162-4

Description :
Ce logiciel permet de faire la saisie des notes des élèves, de les pondérer et d'obtenir des statistiques, des rapports et des formulaires. L'enseignant peut entrer les notes de 10 groupes de 60 élèves. Le logiciel peut compiler 42 résultats différents dont 15 tests, 25 travaux et 2 examens.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Créateur de bulletins; gestionnaire de notes d'élèves.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (29 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Registat

Contenu : Le logiciel permet d'entrer des résultats d'évaluation de façon numérique et, au besoin, de les transformer en lettres. Il est aussi possible d'évaluer le comportement des élèves à la fin d'une étape et d'inscrire les absences. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel permet d'afficher les résultats des élèves aussi bien en cours d'étape qu'à la fin d'une étape. L'élève peut ainsi se rendre compte des efforts qu'il a faits et de ceux qu'il aura à faire. **Cote : B**

Facture : Les fonctions, les commandes et les options sont présentées par des menus. Pour faire la saisie des notes, l'utilisateur peut se déplacer sur l'écran à l'aide des flèches. Plusieurs fautes de français ont été relevées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le choix des menus rend le logiciel facile à utiliser. Cependant, les fonctions ne correspondent pas toujours à ce que l'utilisateur entend faire. Par exemple, la fonction «ajouter un élève» permet d'ajouter le nom d'un élève ou de le modifier. Le logiciel contient plus de 30 fonctions qui sont toutes pertinentes. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel remplit bien le rôle que ses concepteurs lui ont assigné. Il peut être un outil de travail intéressant pour les enseignants. Toutefois, ils auraient avantage à l'explorer à fond avant de l'intégrer dans leur pratique pédagogique. **Cote : 4**

Rose des vents

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par le Scottish Microelectronics Development Program
et la Commission scolaire Le Gardeur
Montréal : PUCE inc., 1987
ISBN 2-550-16171-8

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
L'écolier doit d'abord se diriger à droite ou à gauche sur un écran qui représente un terrain de jeu. Ensuite, il s'oriente vers la gauche ou vers la droite en se promenant dans un zoo. Après avoir maîtrisé ces premières étapes, il apprend à s'orienter, selon les quatre points cardinaux, sur un écran qui représente un village. Enfin, il peut participer à un rallye dans la jungle en traçant son chemin.

Commentaires :
Ce logiciel a été traduit et adapté aux programmes d'études en vigueur au Québec.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, ave Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; sciences humaines.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (28 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Ce logiciel est distribué gratuitement à toutes les commissions scolaires du Québec.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Rose des vents

Contenu : Ce logiciel permet d'expérimenter et d'utiliser les concepts de gauche et de droite et d'orientation dans le plan (nord, sud, est, ouest). Divers types d'activités sont présentés sous forme de jeu : se diriger vers un endroit donné; découvrir le point d'arrivée; se déplacer (N., S., E., O.) vers un objectif à travers des obstacles. **Cote : B**

Pédagogie : L'utilisateur a la maîtrise de ce qui se passe à l'écran. Par ses choix, il fait avancer la bicyclette ou la jeep. Il procède, d'une certaine façon, par tâtonnement. En plus de cette participation assez stimulante, il retrouve à l'écran des façons de se représenter un terrain de jeux, un jardin zoologique, un village et une forêt. Chaque activité est suivie d'une évaluation sommaire. **Cote : B**

Facture : Il s'agit d'une réalisation qui est intéressante sur le plan technique. Les pages-écrans sont claires et les couleurs, attrayantes. Cependant, on éprouve certaines difficultés à repérer les objets et à travailler avec deux types de perspective : de face et en plongée. Le logiciel se déroule avec lenteur; seul le dernier jeu se joue à une vitesse acceptable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à utiliser. Il peut être mis à profit pour maîtriser les notions de base en orientation. Cependant, certains exercices qui exigent que l'utilisateur se représente mentalement et en détail son itinéraire avant de le tracer à l'écran risquent d'être perçus comme fastidieux. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel peut faciliter l'acquisition de notions de base en orientation et servir d'étape préparatoire à la lecture d'une carte. **Cote : 4**

Les saisons

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Norman Kanemy, Monique Auger, Claire Tremblay
et Sylvain Bernier
Montréal : CRAPO inc., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce didacticiel traite des phénomènes liés au cycle des saisons : position de la terre par rapport au soleil, zones climatiques, températures, durée du jour et de la nuit, influence des saisons sur la pratique du sport. Les notions enseignées sont abordées soit par un court texte, soit par un dessin fixe ou mobile, ou par les deux à la fois.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Tutoriel; simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature; géographie générale.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (42 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (17 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Les saisons

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage qui sont poursuivis sont trop nombreux pour être traités de façon appropriée.

Contenu : Le contenu des deuxième et troisième parties est trop ténu, alors que celui des quatrième et cinquième parties est peut-être trop complexe, même pour des élèves du secondaire. **Cote : B**

Pédagogie : On note une utilisation heureuse du mouvement, du graphisme et des couleurs pour compléter les textes explicatifs. L'approche pédagogique varie, d'une façon appropriée, selon l'objectif poursuivi dans chaque partie. Cependant, les questions qui sont posées sont trop peu nombreuses et elles reçoivent toujours la même explication. **Cote : B**

Facture : Il s'agit d'une réalisation intéressante du point de vue technique. L'effort de lecture demandé est considérable, mais il est facilité et agrémenté par l'image et l'animation. La formulation de la première consigne porte à confusion à cause de sa forme négative. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce didacticiel peut difficilement être utilisé si d'autres activités n'y sont pas greffées. On aura avantage, à cet égard, à tenir compte des suggestions qui sont faites dans le guide pédagogique et à demander celles des élèves. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le graphisme et l'animation complètent et agrémentent la présentation des textes. Cependant, les objectifs apprentissage sont trop nombreux, ce qui ne permet pas de traiter chacun d'entre eux de façon appropriée. On ne demande pas suffisamment l'intervention de l'élève. **Cote : 4**

Le scripteur

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Christophe Hopper
Montréal : CRAPO inc., 1988
ISBN 2-89047-163-2

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel est un traitement de texte qui a été conçu pour être utilisé principalement dans un contexte scolaire. L'affichage à double interligne, l'écriture à 60 colonnes, la représentation graphique des espaces et des retours de chariot et l'impression en mode texte le caractérisent. De plus, il comprend un module de traitement des homonymes et un module d'activités d'apprentissage qui sont liés aux programmes de français du primaire et du secondaire.

Éditeur : Clé inc.
174, rue Bienville
Longueuil (Québec) J4H 2E1
Téléphone : (514)651-7278

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Traitement de texte.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (13 cm); 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (44 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette; imprimante.

Prix : 69,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 69,99 $ par école. Licence d'école : 138,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le scripteur

Contenu : La documentation donne une vue d'ensemble des fonctions du logiciel. Trois modules permettent d'accéder aux fonctions suivantes: «Feuille» (recherche, remplacement, déplacement, organisation et révision); «Disque» (enregistrement, rappel, copie, entretien, comptage); «Imprimante». Cinq types d'impression sont offerts. La lisibilité des pages-écrans convient aux écoliers du 2e cycle. **Cote : A**

Pédagogie : L'organisation du logiciel repose sur trois sections distinctes : dialogue, commandes et feuille de travail. Les commandes «Révision», «Organisation» et «Impression» augmentent la valeur didactique du logiciel en initiant l'élève à une méthode de travail. L'ajout d'aides visuelles (le point équivaut à une espace; le rectangle, à un retour) facilite son travail. **Cote : A**

Facture : Aucun renseignement n'est fourni sur le mode de chargement du logiciel. L'affichage à l'écran est très bien présenté. Le logiciel offre trois types de clavier (Max-20, Sélectric d'IBM et PC-Jr d'IBM). La fonction d'impression est d'excellente qualité et il est possible d'utiliser plusieurs types d'imprimante puisque les fichiers sont déjà installés à l'achat du logiciel. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : «Le scripteur» est facile à installer dans un contexte scolaire. L'organisation du logiciel permet à l'utilisateur de travailler de façon autonome. De plus, le peu de connaissances en micro-informatique que demande le logiciel permet à l'enseignant de se consacrer davantage à la préparation et à la mise en oeuvre d'activités d'apprentissage à l'aide du traitement de texte. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Sans égaler les performances de certains traitements de texte utilisés à des fins de bureautique, les qualités de convivialité de ce logiciel en font un outil privilégié dans un contexte scolaire. Toutefois, un mode d'utilisation plus étoffé, qui inclurait le mode de chargement du logiciel, serait nécessaire. **Cote : 5**

Le secret

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Montréal : DIL International inc., 1985
(Les logiciels magiques)
ISBN 2-7601-1663-8

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce jeu éducatif vise à exercer la mémoire et à faire la distinction d'objets entre eux et par rapport à un espace ensembliste. Le conte se déroule dans la chambre de Fée qui doit ranger ses jouets avec l'aide de l'enfant-utilisateur. D'autres activités permettent de comparer des objets bien précis et, de ce fait, d'en déterminer les différences et les ressemblances.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 7 disquettes (9 ou 13 cm); 10 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 5 fiches couleur pour le «tableau enchanteur»; 1 dossier histoire.

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 128 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 239,00 $ pour la version IBM; 189,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le secret

Objectifs : Les objectifs sont clairement formulés dans la documentation. Ils sont présentés en français, en anglais et en espagnol.

Contenu : Le logiciel est composé de dix jeux. On constate à l'affichage quelques fautes d'orthographe. Les personnages s'animent à l'intérieur d'un conte. La lisibilité du cahier et des images convient aux enfants d'âge préscolaire. **Cote : A**

Pédagogie : A partir d'images qui trouvent leur sens dans un conte et leur vitalité grâce au «tableau enchanteur», l'enfant manipule les objets et les personnages à l'écran. Ce procédé s'intègre à une démarche pédagogique précise qui exige une participation constante de l'éducateur. Les renforcements et les rétroactions conviennent très bien aux enfants. Le thème socio-affectif privilégié traite d'une tâche rebutante rendue agréable. **Cote : A**

Facture : Sur le plan technique, des problèmes de démarrage des jeux devront être corrigés. Deux outils de travail sont proposés : le clavier et le «tableau enchanteur». Cependant, l'utilisation du clavier est difficile. Les pages-écrans sont bien présentées. En revanche, l'affichage des écrans graphiques sur un écran monochrome est plutôt misérable. Les signaux sonores et visuels sont convenables. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel s'intègre facilement à la pratique pédagogique pourvu que le «tableau enchanteur», outil essentiel à l'atteinte des objectifs d'apprentissage, soit utilisé. Par ailleurs, l'éducateur doit consacrer beaucoup de temps au déroulement de la démarche globale : préparation, utilisation du logiciel, activités. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel ainsi que la démarche pédagogique qu'il privilégie sont d'une excellente qualité. «Le secret» peut être très utile à un éducateur. En revanche, les difficultés rencontrées par l'enfant réduisent l'enthousiasme que suscite le logiciel. **Cote : A**

Le secrétaire personnel

Logiciel évalué en 1987
Version 2001A+
par Odette Lavigne et France Rainville
Montréal : Logidisque inc., 1986
ISBN 2-89281-001-9

Description :
«Le secrétaire personnel» est un traitement de texte français. La version de luxe contient, en plus du programme, un tutoriel, un dictionnaire et l'adresseur personnel. Les multiples fonctions qu'offre ce logiciel le classent parmi les traitements de texte de bureautique.

Commentaires :
Le logiciel comprend quatre disquettes: utilisation, cours, adresseur personnel et dictionnaire.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Traitement de texte.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (112 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; écran monochrome ou couleur; 2 unités de disquette; imprimante.

Prix : 194,95 $. La version de luxe : 294,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Le secrétaire personnel

Contenu : L'absence d'index et de table des matières dans la documentation rend la tâche de recherche fastidieuse. Toutes les fonctions qu'un utilisateur est en droit de trouver dans un tel logiciel sont présentes. La lisibilité des pages-écrans convient aux élèves du secondaire. **Cote : B**

Pédagogie : L'attrait de ce logiciel vient de l'ajout de deux compléments : le tutoriel, qui est bien conçu, et le dictionnaire, qui ne détecte pas les erreurs grammaticales, mais qui décèle sans les corriger les mots qui lui sont inconnus. Cette façon de procéder est d'un certain intérêt pour l'utilisateur qui apprend le français, car il peut s'autocorriger. **Cote : B**

Facture : Le logiciel comprend trois sections : une partie d'information en haut de l'écran, une ligne d'état au bas de l'écran et la feuille de travail. Une fonction d'assistance est accessible en tout temps. Les modes d'installation sont très bien expliqués. Plusieurs types d'imprimante et de clavier sont suggérés à l'utilisateur. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : «Le secrétaire personnel», grâce à ses qualités de convivialité, s'intègre bien dans un contexte scolaire. L'organisation du logiciel permet à l'utilisateur de travailler de façon autonome. Ce logiciel de traitement de texte est très performant et il peut s'intégrer dans un cours de commerce et de secrétariat. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «Le secrétaire personnel» est un logiciel de traitement de texte de haut calibre. De plus, les compléments, tels que le dictionnaire et l'adresseur personnel, augmentent sa performance. Ce logiciel est d'abord un outil de bureautique, mais sa convivialité en fait un instrument de qualité dans un contexte scolaire, particulièrement en formation professionnelle. **Cote : 5**

Super-graphisme

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Richard Beauparlant, Claude Perron,
et Yves Soucy
Montréal : Logidisque inc., 1984

Description :
Ce logiciel permet de dessiner, d'ajouter du texte aux dessins et de créer facilement des polygones réguliers. Il offre aussi la possibilité de deux palettes de quatre couleurs chacune. Pour effacer, il faut utiliser la couleur du fond; pour peindre, la couleur du contour. Il est aussi possible de déplacer des parties du dessin. Des fonctions d'assistance sont accessibles en tout temps.

Commentaires :
Le système d'exploitation doit être transféré sur la disquette du logiciel.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Éditeur graphique.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (23 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; Commodore 64.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur; carte graphique CGA; imprimante graphique; 1 unité de disquette.

Prix : 64,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Super-graphisme

Contenu : Cet éditeur graphique contient 57 fonctions qui sont toutes indispensables à la réalisation d'un dessin. Seule l'opération d'effacer une partie d'un dessin est très difficile à réussir parce qu'il faut refaire le dessin en utilisant la couleur du fond. **Cote : B**

Pédagogie : Le principal aspect pédagogique de ce logiciel est la possibilité qu'il offre à l'élève d'améliorer ses travaux et les fichiers préparés ou remis par l'enseignant. Il peut aussi s'en servir pour étudier les formes géométriques. **Cote : B**

Facture : Il n'y a aucune présentation à l'écran. La fonction d'assistance présente des couleurs pour le moins discutables. Le fascicule est clair et concis. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les touches sont difficiles à mémoriser car elles ne correspondent pas toutes à la première lettre de la fonction. Le mode d'utilisation des couleurs est mal expliqué. Lorsque l'élève est habitué aux fonctions, grâce surtout aux fonctions d'assistance, le logiciel devient plus facile à utiliser. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel peut être considéré comme un bon éditeur graphique. Cependant, pour en tirer le meilleur parti possible, il faut fréquemment faire appel à des fonctions d'assistance. **Cote : 4**

Syllabes mystères

Logiciel évalué en 1987
Version 2.7
Montréal : CRAPO inc., 1986

Description :
Ce logiciel permet à l'enseignant de construire des grilles de syllabes qui seront présentées aux élèves sous forme de jeu, ce qui facilite l'acquisition du vocabulaire d'usage courant. Il s'agit de retrouver dans une grille tous les mots de la liste qui l'accompagne, chaque case contenant une syllabe.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (12 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $. Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Syllabes mystères

Contenu : Ce logiciel vise à faciliter la production de grilles de syllabes mystère. Dix-huit grilles sont incluses dans le logiciel. Il peut gérer jusqu'à 99 grilles de 36 mots chacune. Un maximum de vingt caractères, incluant lettres, séparateur et indicateur, est alloué pour un mot. A l'intérieur du logiciel, au bas des pages-écrans, dix fonctions sont accessibles sous forme de lignes interactives. **Cote : B**

Pédagogie : Les grilles de syllabes mystère répondent à des objectifs tels que consolider les connaissances quant à l'orthographe des mots d'usage courant, créer des automatismes quant à l'orthographe d'usage de mots connus et de mots nouveaux, apprendre à séparer les mots en unités syllabiques et établir des liens entre le son et la graphie des syllabes. **Cote : B**

Facture : Sur le plan technique, plusieurs erreurs relatives à l'installation du logiciel, à l'impression et à l'affichage à l'écran des grilles devraient être corrigées. Dans l'ensemble, les pages-écrans sont bien présentées. Pour obtenir les caractères accentués, une manipulation spéciale doit être faite, bien que ces caractères existent sur le clavier de l'ordinateur MAX. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu de ce logiciel, la grille de syllabes, peut facilement servir d'exercices en classe ou à la maison. De plus, un enseignant peut planifier une activité et inviter les élèves à construire, de façon individuelle ou en équipe, leurs propres grilles. La lisibilité des pages-écrans convient aux écoliers de 2e cycle. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'impossibilité d'imprimer les grilles de syllabes mystère ne permet pas au logiciel d'atteindre tous ses objectifs. Une fois ce problème majeur résolu, le logiciel pourra être utile à un enseignant. **Cote : 4**

SYM

Logiciel évalué en 1987
Version 1.0
par Marcelle Nadeau-Lavoie et Viviane Lévesque-Sénéchal
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1987

Description :
Ce logiciel permet l'atteinte d'objectifs liés au système métrique dans les programmes de mathématique du primaire et du secondaire. Au départ, le logiciel offre un menu qui présente les six activités possibles. Cinq d'entre elles consistent en des exercices portant sur les diverses mesures; la sixième est une activité d'évaluation des connaissances qui est présentée sous forme de phrases à compléter.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, Bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $ ou 0,175 $ par élève inscrit au 1er cycle du secondaire.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

SYM

Contenu : Le logiciel privilégie l'apprentissage de douze mesures métriques : mesures de longueur (km, m, dm, cm et mm); mesures de volume (kl, l et ml); mesures de masse (mg, g, kg, tonne métrique). **Cote : B**

Pédagogie : Les exercices font appel aux connaissances de base que les utilisateurs doivent acquérir en se servant de procédés tels que l'association et l'appel à une juste perception visuelle, le tout à travers un cheminement progressif et continu comportant des difficultés graduées. **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation simple et aérée. Les pages-écrans ne sont pas surchargées et leur compréhension et leur interprétation demeurent à la portée de tous, même pour les écoliers de 1er cycle. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Il s'agit d'un logiciel dont la simplicité d'utilisation est due à la clarté de la présentation ainsi qu'à un nombre restreint de fonctions faciles à mémoriser. De plus, il ne fait appel à aucune connaissance préalable en informatique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un outil valable pour l'acquisition des connaissances qu'il vise, une aide qui facilite les apprentissages et un complément au renforcement des acquis. **Cote : 5**

A la dérive

Logiciel évalué en 1988
Version 2.1
par le Consortium du Manitoba pour l'E.A.O.
Winnipeg : CLASS Software, l987

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle ainsi qu'aux élèves du secondaire, ce logiciel de simulation permet de découvrir des règles de survie et de sécurité en canot dans une région sauvage. Au cours d'une randonnée de cinq jours, l'utilisateur et son ami imaginaire doivent effectuer des choix en ce qui concerne leur survie. Lorsque la décision qu'ils prennent est fatale, un message du logiciel paraît pour leur expliquer l'erreur qu'ils ont commise.

Commentaires :
L'évaluation du logiciel a été effectuée sur un IBM-PC AT doté de deux unités de disquette.

Éditeur : Class Software
Centre universitaire
Université du Manitoba
C.P. 6
Winnipeg (Manitoba) R3T 2N2

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Simulation; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Éducation physique, au secondaire; français, au primaire; éducation physique, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école: 119,90 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

A la dérive

Objectifs : Présentés du particulier au général, les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation et à l'écran. Il s'agit d'apprendre des règles de sécurité et de survie à suivre en canot et en camping, ainsi que de comprendre l'importance de prévoir les conséquences de ses décisions dans une situation qui peut présenter des dangers.

Contenu : Étant donné la quantité importante de textes qui sont présentés à l'écran et le niveau de lecture proposé, le logiciel convient davantage aux élèves de 1er cycle du secondaire. La compréhension de texte est facilitée par l'abondance des illustrations et la lisibilité des gros caractères. La tournure des événements, selon les choix de l'utilisateur, est réaliste, pertinente et cohérente. Le tout permet d'atteindre les objectifs visés. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche inductive de cette simulation favorise l'atteinte des objectifs. Pour se servir de ce logiciel, l'utilisateur n'a besoin que de trois touches. Il est en situation de commande; il doit réagir aux conséquences de ses décisions et reçoit de l'aide seulement lorsque sa décision est fatale. Il doit aussi répondre à quelques questions à choix multiple. **Cote : A**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel ne figure pas dans le programme d'études d'éducation physique. Cependant, il est utile pour des activités d'enrichissement sur la vie en plein air. Le texte du logiciel est également recommandé pour la lecture et l'enrichissement du vocabulaire en français, plus particulièrement pour les élèves de 1er cycle du secondaire. **Cote : C**

Facture : Les principales qualités de ce logiciel sont l'esthétique et la convivialité. En revanche, les instructions quant au chargement du logiciel sont erronées. Les écrans ne sont pas numérotés; aucun retour à la page précédente ou au menu initial n'est possible. On ne peut transférer les textes vers d'autres logiciels (traitement de texte, par exemple) ni les imprimer. De plus, il est impossible de quitter le logiciel en tout temps. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Quoique ce logiciel soit très complet en soi et ne nécessite pas d'activités de prolongement, la documentation reste très faible en ne donnant qu'une brève description du jeu. Le logiciel ne peut être modifié, les choix de l'utilisateur ne sont pas sauvegardés et ils ne peuvent pas être imprimés. L'enseignant ne peut intervenir qu'au cours de la période d'objectivation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le choix de l'ordinateur pour effectuer une simulation, la présentation soignée, l'interactivité et la démarche inductive qui mène à la découverte des règles de sécurité et de survie sont les principales forces de ce logiciel. La documentation pourrait être plus complète. La fiabilité et la polyvalence du logiciel laissent à désirer. Dans l'ensemble, cependant, il satisfait aux objectifs d'apprentissage. **Cote : 4**

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-021072-2

Description:
Algebra I, volume 1 is a tutorial which covers some of the basic concepts in a secondary I mathematics program. These concepts include: set theory, Venn diagrams, types of sets, etc. The student is explained each concept, given exercises, tested and provided with feedback. A simple query language permits students to ask Socrate the tutor for help and to move about the program.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 1.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (33 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 2 disk drives; joystick is optional; color or black and white monitor;color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 cop[illegible]34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.9[illegible].
Licensing Procedure: Site licensing is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Algebra I, volume 1 : Sets and Notations

Objectives: The objectives covered by Algebra I, volume 1 correspond to topics taught in secondary I and II mathematics programs and are clearly stated in the accompanying guide. Upon completion the student will be able to read and write set notation, identify and distinguish various types of sets, identify relationships between sets and form new sets. Basic arithmetic skills are the only prerequisite.

Content: Algebra I, volume 1 is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanatory with little need for the accompanying guide. The vocabulary is simple and the graphics convincingly support the concepts being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed to support student understanding however. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the tutorial or electronic textbook approach to learning. It provides the student with feedback and review of the material, but does not promote a discovery or problem solving approach. There is some interaction. The student can at any time jump to another section of the program, review a concept or take a test. Students scores are not stored for the teacher. **Rating: C**

Education Programs: Algebra I, volume 1 meets only a few objectives of the secondary I and II mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teacher wishing to individualize the course or meet the needs of students with specific learning styles. Topics covered in this program are general to algebra courses everywhere. The presentation and the reliability of the material are good. **Rating: C**

Design: Algebra I, volume 1 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over the running of the software. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in rewarding creatively student responses. **Rating: C**

Adaptability to Education Applications: Algebra I, volume 1 is a simple program to use, requiring a minimum of effort from either teacher or student. It could be used in either group or individualized situations and for the brighter student or for the student needing reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis. As tutorials go, it is well done. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Algebra I, volume 1 is a tutorial software and does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. Its strength is in its use of graphics, animation and ease of use. It does not cover much of the school curriculum but what it does, it does well. Its slowness could bore or turn off some students. **Rating: 4**

Algebra I, volume 2 : Number Systems

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-021080-3

Description:
Algebra I, volume 2 is a tutorial which covers some of the basic concepts in a secondary I mathematics program. The concepts include: natural and whole numbers, operations with integers, rational and irrational numbers. The student is explained each concept, given exercises, tested and provided with feedback. A simple query language permits students to ask Socrate the tutor for help.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Publisher: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 1.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (35 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Matérials: 2 disk drives; joystick optional; color or black and white monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licensing is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Algebra I, volume 2 : Number Systems

Objectives: The objectives covered by Algebra I, volume 2 correspond to some of the topics covered in the secondary I mathematics program. As stated in the accompanying guide, upon completion the student will be able to read and create number lines, perform operations with integers, simplify fractions and distinguish between rational and irrational numbers, etc. Only some knowledge of set theory is prerequisite.

Content: Algebra I, volume 2 is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanatory with little need for the accompanying guide. The vocabulary is simple and the graphics convincingly support the concepts being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed to support student understanding however. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the tutorial or electronic textbook approach to learning. It provides the students with feedback and review of the material, but does not promote a discovery or problem solving approach. There is some interaction. The student can at any time jump to another section of the program, review a concept or take a test. Student scores are not stored for the teacher. **Rating: C**

Education Programs: Algebra I, volume 2 meets only a few objectives of the secondary I mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teacher wishing to individualize the course or meet the needs of students with specific learning styles. Topics covered in this program are general to algebra courses everywhere. The presentation and the reliability of the material are acceptable. **Rating: C**

Design: Algebra I, volume 2 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over the running of the software. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in creatively rewarding student responses. **Rating: C**

Adaptability to Educational Applications: Algebra I, volume 2 is a simple program to use, requiring a minimum of effort from either teacher or student. It could be used in either group or individualized situations and for the brighter student or for the student needing reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis. As tutorials go it is well done. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Algebra I, volume 2 is a tutorial software and does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. Its strength is in its use of graphics, animation and ease of use. It does not meet many of the program's objectives, but what it does, it does well. Its slowness could bore or turn off some students. **Rating: 4**

Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-021171-0

Description:
Algebra II, volume 1 is a tutorial which covers some of the basic concepts in a secondary I and II mathematics program. These concepts include: recognition of terms, solving linear equations, changing word statements into formulas, etc. The student is explained each concept, given exercises, tested and provided with feedback. A simple query language permits students to ask for help.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 1.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (33 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 2 disk drives; joystick optional; color or black and white monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licensing is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Algebra II, volume 1 : Equations and Formulas

Objectives: The objectives covered by Algebra II, volume 1 correspond to topics taught in secondary II and III mathematics program. Upon completion of the material of the program, students will be able to produce algebric terms and expressions, describe different types of polynomials, solve equations, use formulas and check simple linear equations and inequalities. Basic arithmetic skills are the only prerequisite.

Content: Algebra II, volume 1 is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanatory with little need for the accompanying guide. The vocabulary is simple and the graphics convincingly support the concept being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed to support student understanding however. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the tutorial or electronic textbook approach to learning. It provides the student with feedback and review of the material, but does not promote a discovery or problem solving approach. There is some interaction. The student can at any time jump to another part of the program, review a concept or take a test. Student scores are not stored for the teacher. **Rating: C**

Education Programs: Algebra II, volume 1 meets only a few of the objectives of the secondary II and III mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teacher wishing to individualize the course or meet the needs of students with specific learning styles. Topics covered in this program are general to algebra courses. The presentation of the material would be acceptable to most teachers. **Rating: C**

Design: Algebra II, volume 1 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over the running of the software. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in creatively rewarding student responses. **Rating: C**

Adaptability to Educational Applications: Algebra II, volume I is a simple program to use, requiring a minimum of effort from either teacher or student. It could be used in either group or individualized situations, and for the brighter student or for the student needing reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis. As tutorials go it is well done. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Algebra II, volume 1 is a tutorial software and does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. Its strength is in its use of graphics, animation and ease of use. It does not cover much of the school curriculum, but what it does, it does well. Its slowness could bore or turn off some students. **Rating: 4**

Algebra II, volume 2 : Linear Relations

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-021189-3

Description:
Algebra II, volume 2 is a tutorial which covers some of the basic concepts in a secondary III and IV mathematics program. These concepts include: solving linear equations, graphing linear relationships, functions, etc. The student is explained each concept, given exercises, tested and provided with feedback. A simple query language allows the student to get help from Socrate the tutor.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 1; Secondary, Cycle 2.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (33 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 2 disk drives; joystick is optional; color or black and white monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.00. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licensing is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Algebra II, volume 2 : Linear Relations

Objectives: The objectives covered by Algebra II, volume 2 correspond to topics taught in secondary III and IV mathematics program. As stated in the accompanying guide, students upon completion will be able to solve linear equations in two variables, graph a line on x,y co-ordinate axes, use slope intercept form to find the equation of the line and to graph linear equalities and solve a system of two inequalities.

Content: Algebra II, volume 2 is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanitory with little need for the accompanying guide. The vocabulary is simple and the graphics convincingly support the concept being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed to support student understanding however. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the tutorial or electronic textbook approach to learning. It provides the student with review of the material and feedback, but does not promote a discovery or problem solving approach. There is some interaction. The student can at any time jump to another section of the program, review a concept or take a test. Student scores are not stored for the teacher. **Rating: C**

Education Programs: Algebra II, volume 2 meets only a few objectives of the secondary III and IV mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teacher wishing to individualize the course or meet the needs of students with specific learning styles. Topics covered in this program are general to algebra courses. The presentation of the material would be acceptable to most teachers. **Rating: C**

Design: Algebra II, volume 2 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over the running of the software. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in creatively rewarding student responses. **Rating: C**

Adaptability to Educational Applications: Algebra II, volume 2 is a simple program to use, requiring a minimum of effort from either teacher or student. It could be used in either group or individualized situations, and for the brighter student or for the student needing reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis. As a tutorial, it is well done. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Algebra II, volume 2 is a tutorial software and it does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. Its strength is in its use of graphics, animation and ease of use. It does not cover a significant part of the algebra course, but what it does, it does well. Its slowness could bore or turn off the more energetic student. **Rating: 4**

Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)

Description:
Algebra III, volume 1 is a tutorial which covers some of the basic concepts in a secondary IV mathematics program. These concepts include: operations with polynomials, factoring, quadratic equations, etc. The student is explained each concept, given exercises, tested and provided with feedback. A simple query language permits the student to ask Socrate the tutor for various types of help.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 2.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (33 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 2 disk drives; joystick optional; color or white and black monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licensing is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Algebra III, volume 1 : Radicals and Quadratics

Objectives: The objectives covered by Algebra III, volume 1 correspond to topics taught in secondary IV mathematics program and are stated in the accompanying guide. Upon completion of the material of the program, students will be able to identify different polynomials, factor polynomials, simplify radicals, analyze and solve quadratic equations with or without the formula. Elementary algebra is the only prerequisite.

Content: Algebra III, volume 1 is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanatory with little need for the accompanying guide. The vocabulary is simple and the graphics convincingly support the concept being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed however. **Rating: C**

Educational Value This software uses the tutorial or electronic textbook approach to learning. It provides the student with feedback and review of the material, but does not promote a discovery or problem solving approach. There is some interaction. The student can at any time jump to another section of the program, review a concept or take a test. Student scores are not stored for the teacher. **Rating: C**

Education Programs: Algebra III, volume 1 meets only a few objectives of the secondary IV mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teacher wishing to individualize the course or meet the needs of students with specific learning styles. Topics covered in this program are general to algebra courses. The presentation of this material would be acceptable to most teachers. **Rating: C**

Design: Algebra, volume 1 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over the running of the software. Major weakness are its sluggishness and its lack of variety in creatively rewarding student responses. **Rating: C**

Adaptability to Educational Applications: Algebra III, volume 1 is a simple program to use, requiring a minimum of effort from either teacher or student. It could be used in either group or individualized situations, and for the brighter student or for the student needing reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis. It is a well crafted tutorial. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Algebra III, volume 1 is a tutorial software and it does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. Its strength is in its use of graphics, animation and ease of use. It does not touch on many of the objectives in the algebra course, but what it does, it does well. Its slowness could be a turn off for the the brighter student. **Rating: 4**

Algebra III, volume 2 : Trigonometry

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-021254-7

Description:
Algebra III, volume 1 is a tutorial which covers some of the basic concepts in a secondary V mathematics program. These concepts include: trigonometric functions, solving right triangles, laws of sines and cosines, etc. The student is explained each concept, given exercises, tested and provided with feedback. A simple query language permits students to ask Socrate the tutor for help.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 2.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (35 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 2 disk drives; joystick is optional; color or black and white monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 100 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licensing is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Algebra III, volume 2 : Trigonometry

Objectives: The objectives covered by Algebra III, volume 2 correspond to topics taught in secondary V mathematics program and are clearly stated in the accompanying guide. Upon completion of the material of thge program, the student will be able to convert between radians and degrees, solve right angle triangle problems, graph the trigonometric functions, and simplify and prove identities, etc. Knowledge of elementary functions is required.

Content: This software is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanatory with little need for the accompanying guide. The vocabulary is simple and the graphics convincingly support the concept being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed to support student understanding however. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the tutorial or electronic textbook approach to learning. It provides the student with feedback and review of the material, but does not promote a discovery or problem solving approach. There is some interaction. The student can at any time jump to another section of the program, review a concept or take a test. Student scores are are not saved for the teacher unfortunately. **Rating: C**

Education Programs: Algebra III, volume 2 meets only a few objectives of the secondary V mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teacher wishing to individualize the course or meet the needs of students with specific learning styles. Topics covered in this program are general to trigonometry courses and the material is accurate and acceptable to most teachers. **Rating: C**

Design: The software is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over the running of the software. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in creatively rewarding student responses. **Rating: C**

Adaptability to Educational Applications: Algebra III, volume 2 is a simple program to use, requiring a minimum of effort from either teacher or student. It could be used in either group or individualized situations, and for the brighter student or for the student needing reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis. As tutorials go, Trigonometry is well done. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: This trigonometry software is a tutorial and it does not [illegible] for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. Its strength is in its use of graphics, animation and ease of use. It does not cover much of the course, but what it does, it does well. Its slowness could bore or turn off some of the more motivated students. **Rating: 4**

Numéro de catalogue: 1115

Alimentour

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Claude Lebel
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1985

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné en particulier aux élèves de 1er cycle du secondaire, «Alimentour», conçu d'après les recommandations du «Guide alimentaire canadien», vise l'amélioration des habitudes alimentaires en amenant l'utilisateur à composer un menu quotidien équilibré et qui respecte le nombre de portions pour chaque groupe d'aliments.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 ayant 512 Ko de mémoire, muni de deux unités de disquette et d'un écran couleur.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4P4
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Banque de données; tutoriel; construction de menus quotidiens.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des aduites.

Programmes d'études : Biologie; économie familiale; formation personnelle et sociale, au primaire; formation personnelle et sociale, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC-Jr d'IBM; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Ce logiciel est distribué gratuitement dans les commissions scolaires du Québec dans la «valise du Max». Pour la version IBM, communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Alimentour

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont définis dans la documentation. L'atteinte de l'objectif général, l'amélioration des habitudes alimentaires, passe par l'atteinte de trois objectifs particuliers : connaître ses habitudes alimentaires, apprendre à classer les aliments selon leur groupe respectif et construire un menu quotidien qui respecte les normes du «Guide alimentaire canadien».

Contenu : Les contenus notionnels sur l'appartenance des différents aliments à l'un ou l'autre des quatre groupes sont exacts. Ils sont présentés sous forme de tableau dans la phase de préparation de menus quotidiens. **Cote : B**

Pédagogie : En amenant l'utilisateur à mettre en doute son régime alimentaire, le logiciel facilite les changements d'attitudes. Cependant, la forme d'évaluation utilisée ne valide que l'équilibre quotidien et non pas l'équilibre de chacun des repas. **Coteg : C**

Programmes d'études : Ce logiciel n'est pas lié à un programme d'études particulier; c'est plutôt un matériel complémentaire à certains objectifs des programmes d'économie familiale et de formation personnelle et sociale. **Cote : C**

Facture : La présentation du logiciel est bonne; elle aurait gagné à ne pas être strictement textuelle. Les pages-écrans contiennent tous les éléments nécessaires incluant les touches de commande pour chaque étape; elles sont, de ce fait, plutôt chargées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel a un contenu fermé. L'enseignant n'ayant pas accès aux contenus, il ne peut donc ni les modifier ni créer de contenus complémentaires. Le logiciel ne contient aucune fonction de gestion pédagogique. Il peut permettre des activités complémentaires comme l'analyse des menus réalisés et sauvegardés par les utilisateurs. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : L'utilisation de ce logiciel peut permettre l'atteinte des objectifs pour lesquels il a été conçu. Les écrans, trop chargés de textes, peuvent toutefois démotiver les utilisateurs. **Cote : 4**

Autocam

Logiciel évalué en 1988
Version 6.0
Pointe-Claire : Corporation des technologies ICAM,
1991

Description :
Ce logiciel est un complément à la formation en programmation des machines à commande numérique. Il est divisé en deux parties. La première partie permet l'apprentissage des connaissances de base du langage APT. Un test d'évaluation par objectif ainsi qu'un système de gestion des notes accompagnent cette section. La deuxième partie fournit une démonstration de programmation.

Éditeur : Corporation des technologies ICAM
1900, boulevard des Sources
Pointe-Claire (Québec) H9R 4Z3
Téléphone : (514) 697-8033
Télécopieur : (514) 697-8621

Distributeur : Corporation des technologies ICAM

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, formation professionnelle.

Programmes d'études : Mécanique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; disque rigide; carte graphique EGA ou VGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 4 Mo.

Prix : Communiquer avec le distributeur.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Autocam

Objectifs : La formulation des objectifs du logiciel est claire. Ils correspondent à un cheminement progressif dans l'apprentissage des connaissances de base du langage APT. Ce cheminement progressif va du plus simple au plus complexe. Cependant, l'absence d'interactivité et de test dans la deuxième partie ne permet pas de vérifier l'atteinte des objectifs décrits.

Contenu : La première partie est très bien adaptée au niveau de compréhension de l'utilisateur. Les descriptions graphiques ainsi que les exemples lui permettent de visualiser des concepts souvent abstraits. L'absence du code machine et des coordonnées créées par APT donne cependant l'impression d'un contenu incomplet. La langue utilisée comporte quelques structures syntaxiques anglaises et quelques fautes d'orthographe. **Cote : C**

Pédagogie : La première partie du logiciel est bien structurée pour une approche pédagogique graduelle. Cependant, la rétroaction se limite à indiquer une bonne ou une mauvaise réponse à l'utilisateur; elle ne reprend ni la bonne réponse ni ne donne des explications supplémentaires en cas d'erreur. Le logiciel expose plus qu'il ne dialogue avec l'utilisateur. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs tels qu'ils sont proposés sont conformes à ceux du programme d'études visé. Cependant, la démarche du logiciel ne correspond pas à celle qui est véhiculée dans les nouveaux programmes d'études. Ces derniers privilégient une approche pratique et une adaptation à la réalité industrielle. **Cote : C**

Facture : Sur le plan technique, la qualité de ce logiciel réside dans la présentation graphique, l'utilisation de la couleur, l'exactitude des textes descriptifs et l'animation. La simplicité des commandes ainsi que leur présence à l'écran permettent de circuler facilement dans le logiciel. Le logiciel est fiable; aucune erreur de programmation n'a pu être relevée. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ayant un contenu fermé, le logiciel ne permet pas à l'enseignant de l'adapter à divers niveaux de difficultés. En plus, il ne mentionne ni ne permet d'activités de prolongement en classe pour s'assurer de la compréhension du sujet. Le module automatique de gestion des tests est intéressant en ce qu'il oblige l'utilisateur à obtenir la note de passage afin de progresser. **Cote : D**

Synthèse de l'évaluation : La pertinence de son contenu, les exemples graphiques, l'animation ainsi que la facilité de manipulation rendent le logiciel intéressant pour l'acquisition des notions de base en programmation de machines à commande numérique. La gestion des tests est bien faite, mais l'absence d'interactivité, une rétroaction trop élémentaire ainsi que l'absence de certains modules du langage APT donnent l'impression d'un logiciel incomplet par rapport aux objectifs qui sont poursuivis. **Cote : 4**

Le bal masqué

Logiciel évalué en 1988
Version 2.0
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1989
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-920869-22-1

Description :
Ce logiciel vise principalement à faire acquérir aux enfants d'âge préscolaire les concepts d'ensembles et de sous-ensembles ainsi que l'habileté à discriminer et à associer. Le «tableau enchanteur» vient faciliter la réalisation des activités. Les pages-écrans conçues au cours des exercices peuvent être imprimées.

Commentaires :
L'emploi d'un «tableau enchanteur» et d'une imprimante est recommandé.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences humaines.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 7 disquettes (9 ou 13 cm); 7 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 4 fiches couleur pour le «tableau enchanteur»; 1 dossier histoire (16 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple IIe; Apple IIgs; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur»; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 256 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 279,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le bal masqué

Objectifs : Les objectifs sont clairement définis dans les fiches pédagogiques. Bien que l'énumération soit faite de façon exhaustive, les objectifs qui sont poursuivis dans chacune des activités sont réalistes et peuvent être atteints si les activités sont réussies.

Contenu : Certaines réponses attendues dans les exercices d'association sont discutables. Par ailleurs, on ne peut parler d'ampleur ou de profondeur puisque chaque exercice est relativement court. L'exploitation qui peut être faite des diverses activités d'apprentissage est restreinte mais intéressante. **Cote : C**

Pédagogie : Le logiciel propose à l'utilisateur des activités d'apprentissage intéressantes. Elles ont cependant peu de rapport entre elles mais elles sont liées au thème de l'histoire. La marche à suivre n'est pas évidente pour l'utilisateur qui ne dispose pas toujours de toute l'information nécessaire. La rétroaction, sonore ou graphique, est difficilement interprétable. Un renforcement pertinent termine certaines activités. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel comprend un type d'activité dont le contenu fermé ne respecte que très peu la démarche qui est priviligiée en éducation préscolaire. On ne peut dire que le logiciel propose des démarches pédagogiques significatives. Des activités complémentaires pourraient cependant combler partiellement cette lacune. **Cote : C**

Facture : Le logiciel fait un usage intensif et approprié de la couleur et du graphisme. Les dessins sont généralement bien faits, mais ils laissent parfois place à l'interprétation. Certaines activités demandent des manipulations délicates. L'association de textes français et anglais n'est pas heureuse. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation qui est fournie facilite l'utilisation du logiciel. Le matériel didactique complémentaire suggère des mises en situation pertinentes. L'éducateur ne peut modifier les exercices. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel présente des points d'intérêt. Il propose des activités qui peuvent intéresser l'utilisateur et exploite à bon escient les propriétés graphiques de l'ordinateur. La documentation facilite l'utilisation du logiciel. **Cote : 4**

Ballon idéal

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Paul C. Groves
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Ce simulateur graphique et exerciseur montre les variations de volume que subit un ballon soumis à des variations de pression ou de température. Le volume du ballon à l'écran change selon les variations que l'élève impose aux paramètres modifiables, soit la température et la pression.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Ballon idéal

Objectifs : Ce logiciel vise l'atteinte d'un objectif unique : montrer les variations que subit un ballon soumis à des changements de pression ou de température.

Contenu : Ce logiciel montre, à l'aide de graphiques, les variations d'un ballon résultant de la variation de certains paramètres. Sur le plan notionnel, l'élève doit au préalable avoir assimilé les connaissances relatives aux unités de mesure de pression, de volume et de température. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel ne s'appuie sur aucune démarche pédagogique particulière. Il ne fait que présenter des situations qui sont les résultats de l'action de l'élève sur certains paramètres, en l'occurrence, la pression et la température. **Cote : D**

Programmes d'études : Ce logiciel est une autre application de la loi des gaz, objectif du programme de chimie. Dans cette activité, l'élève est amené à visualiser l'effet de la variation des paramètres température et pression sur le volume d'un gaz contenu dans un ballon. **Cote : B**

Facture : La qualité de présentation du logiciel est très ordinaire : quelques lignes de présentation textuelle, une courbe fermée représentant un ballon, un tableau faisant état des paramètres avant et après les commandes données par l'élève. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel à contenu fermé n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. Son utilisation est cependant à la portée de tous, même des débutants. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est à usage si restreint que le temps d'utilisation en sera très court. Sans qu'il donne le rapport de variation du ballon en regard de la variation des paramètres, l'élève sera quand même en mesure de voir si le volume du ballon augmente ou diminue lorsqu'il agit sur l'un ou l'autre paramètre. Ainsi, il pourra comprendre la loi des gaz. **Cote : 4**

Biology, volume 1 : Respiration

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1984
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-078353-6

Description :
Ce logiciel est destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire. Il porte sur le système respiratoire : l'anatomie, la physiologie du système ainsi que les problèmes respiratoires. Pour chaque notion abordée, le tutoriel donne des explications, des exemples et des exercices. Un examen est présenté à la toute fin. Un environnement de communication facilite l'interactivité.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. Il est le premier d'une série de quatre logiciels portant sur la biologie humaine.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (34 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Biology, volume 1 : Respiration

Objectifs : Relevant des domaines cognitif et affectif, les objectifs d'apprentissage sont bien définis et adaptés aux utilisateurs. Présentés du général au particulier, ils visent l'acquisition de connaissances sur le système respiratoire, sur les mécanismes et les problèmes respiratoires ainsi que sur le transport de l'oxygène. La réussite des exercices favorise l'atteinte des objectifs.

Contenu : Le contenu du logiciel est précis, exact et bien adapté aux utilisateurs. Il permet d'atteindre les objectifs. L'importance accordée à chaque concept pourrait être révisée en tenant compte de sa complexité. La structuration du contenu favorise l'apprentissage. Le nombre d'exercices pourrait être augmenté. Les textes du logiciel et du guide pédagogique respectent les règles de l'anglais écrit. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle n'est pas une source de motivation pour l'élève. L'interactivité est facilitée par des commandes et des messages clairs. Les rétroactions et les renforcements sont pertinents, mais peu variés. Des évaluations formatives et sommatives sont liées aux notions qui sont à l'étude. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont en conformité avec ceux du programme de biologie humaine du secondaire. Ils sont complémentaires au programme. L'approche pédagogique ne concorde pas très bien avec celle du programme d'études qui privilégie une approche relationnelle entre la structure et le fonctionnement. **Cote : C**

Facture : Les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation du logiciel. Toutes les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées, quoique l'aspect graphique pourrait être accentué. L'élève maîtrise le déroulement des exercices. Le logiciel est fiable; il est protégé contre toute manipulation erronée, mais il n'est pas polyvalent. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. Conçu pour l'étude de la biologie, il ne s'adapte pas facilement à d'autres contextes. Il n'offre pas de fonction de gestion pédagogique. Il peut conduire à des activités connexes. Utilisé par deux élèves à la fois, il favorise la coopération. Le logiciel refuse les fautes d'orthographe. Le guide pédagogique facilite l'intégration du logiciel en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel a des caractéristiques intéressantes, mais quelques modifications seraient nécessaires pour qu'il puisse être recommandé sans réserve : traduire le logiciel en français, accentuer l'animation graphique afin d'en faire un outil supérieur aux livres illustrés et aux films et adapter la démarche pédagogique pour qu'elle corresponde davantage à celle du programme. Il constitue toutefois une excellente synthèse de la matière à l'étude. **Cote : 4**

Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1984
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-078395-1

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, ce logiciel porte sur le système digestif et ses composantes, sur leur fonctionnement, sur les mécanismes de l'absorption et sur les éléments nutritifs. Chaque notion est expliquée à l'aide d'un texte et d'exemples. Des questions de compréhension sont posées par la suite. L'environnement de communication facilite l'interactivité.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. Il est le deuxième d'une série de quatre portant sur la biologie humaine.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (36 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Biology, volume 2 : Digestion and Nutrition

Objectifs : Relevant des domaines cognitif et affectif, les objectifs d'apprentissage sont bien définis et adaptés aux utilisateurs. Présentés du général au particulier, ils visent l'acquisition de connaissances sur le système digestif et les éléments nutritifs afin que l'élève comprenne mieux le fonctionnement de son corps. La réussite des exercices facilite l'atteinte des objectifs.

Contenu : Le contenu du logiciel est précis, exact et bien adapté aux utilisateurs. Il permet d'atteindre les objectifs. L'importance accordée à chaque notion pourrait être révisée en tenant compte de sa complexité. La structuration du contenu favorise l'apprentissage. Le nombre d'exercices pourrait être augmenté. Les textes qui paraissent à l'écran et ceux du guide pédagogique respectent les règles de l'anglais écrit. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle n'est pas une source de motivation pour l'élève. L'interactivité est facilitée par des commandes et des messages clairs. Les rétroactions et les renforcements sont pertinents, mais peu variés. Des évaluations formatives et sommatives sont liées aux notions qui sont à l'étude. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont en conformité avec ceux du programme de biologie humaine du secondaire. Ils sont complémentaires au programme. L'approche pédagogique ne concorde pas très bien avec celle du programme d'études qui privilégie une approche relationnelle entre la structure et le fonctionnement. **Cote : C**

Facture : Les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation de ce logiciel. Toutes les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées, bien qu'il serait intéressant d'accentuer l'animation graphique. L'élève maîtrise le déroulement des exercices. Le logiciel est fiable; il est protégé contre toute manipulation erronée. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. Conçu pour l'étude de la biologie, il est difficile de le modifier. Il n'offre pas de fonction de gestion pédagogique, mais il peut conduire à des activités de prolongement. Utilisé en équipe de deux élèves, il favorise la coopération. Le logiciel n'accepte pas les fautes d'orthographe. La documentation en facilite l'utilisation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède des caractéristiques intéressantes. Il constitue une excellente synthèse de la matière à l'étude et peut être utile pour la révision. Il serait préférable d'avoir une version française. L'ordinateur est un outil intéressant, mais tel qu'il est exploité, lire un bon livre ou regarder un film traitant de biologie pourrait être tout aussi efficace. L'aspect graphique du logiciel pourrait être accentué. **Cote : 4**

Biology, volume 3 : Reproduction and Development

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1984
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-078437-0

Description :
Ce logiciel est conçu pour les élèves de 2e cycle du secondaire. Il traite de la reproduction et du développement de l'être humain. Chaque concept est présenté à l'aide d'explications et d'exemples. Des questions sont posées après la présentation de chaque concept et à la toute fin pour vérifier les apprentissages. Un environnement de communication permet à l'élève d'interagir facilement avec l'ordinateur.

Commentaires :
L'évaluation de ce logiciel a été effectuée sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. Ce logiciel est le troisième d'une série de quatre portant sur la biologie humaine.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (34 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Biology, volume 3 : Reproduction and Development

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont de permettre à l'élève d'approfondir ses connaissances sur la structure et le fonctionnement du système reproducteur de la femme et de l'homme ainsi que sur le développement de l'être humain. Relevant des domaines cognitif et affectif, ils sont bien définis et adaptés aux utilisateurs. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Par sa précision et son exactitude, le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs. Il convient aux utilisateurs et favorise l'approfondissement de la matière à l'étude. Le nombre d'exercices pourrait être augmenté. Les séquences d'apprentissage suivent un ordre logique de présentation. Les règles de l'anglais écrit sont respectées dans le logiciel et dans la documentation. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle s'appuie sur une pédagogie de type encyclopédique. L'interactivité est facilitée par des commandes et des messages simples. Les rétroactions et les renforcements sont pertinents, mais peu variés. Des évaluations formatives et sommatives sont liées aux concepts qui sont à l'étude. L'utilisation de l'ordinateur est un choix justifié. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont en conformité avec ceux du programme de biologie humaine du secondaire. Ils sont complémentaires au programme. L'approche pédagogique proposée n'est pas en concordance avec celle du programme d'études qui privilégie l'approche relationnelle entre la structure et le fonctionnement. **Cote : C**

Facture : L'interactivité, les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation de ce tutoriel. Les possibilités de l'ordinateur sont bien utilisées, mais il serait possible d'en tirer meilleur parti. L'élève maîtrise le déroulement des exercices. Le logiciel est fiable; il est protégé contre toute manipulation erronée, mais il n'est pas polyvalent. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce tutoriel en classe exige peu de travail. Il ne peut être modifié facilement et n'offre pas de fonction de gestion pédagogique. Il peut conduire à des activités connexes et son utilisation par deux élèves à la fois favorise la coopération. Le logiciel refuse les fautes d'orthographe. Le guide pédagogique en facilite l'utilisation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède des caractéristiques intéressantes. Deux commandes interactives sont ajoutées; elles permettent une meilleure maîtrise du déroulement des exercices. L'animation graphique pourrait être largement accentuée dans la présentation de cette matière, justifiant ainsi l'utilisation de l'ordinateur. La démarche pédagogique serait à modifier. La traduction du logiciel est indispensable pour son utilisation au Québec. **Cote : 4**

Biology, volume 4 : Circulation

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1986
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-078478-8

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, ce logiciel aborde le système circulatoire et le coeur chez l'être humain. Chaque notion est présentée à l'élève à l'aide d'explications, d'exercices, de tests et de rétroactions sur les réponses données. L'environnement de communication s'avère utile pour faciliter l'interactivité.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. Il est le dernier d'une série de quatre portant sur la biologie humaine.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (34 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Biology, volume 4 : Circulation

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien définis et adaptés aux utilisateurs. Relevant des domaines cognitif et affectif, ils visent à faire connaître et à décrire les principaux organes du système circulatoire et leurs relations avec le tissu sanguin ainsi que de reconnaître certains troubles cardiovasculaires. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs par sa précision et son exactitude. Il est adapté aux utilisateurs. La structuration du contenu leur permet d'approfondir la matière à leur rythme et selon leurs besoins. L'importance accordée à chaque notion pourrait être révisée en tenant compte de sa complexité. Les textes écrits respectent les règles de la langue anglaise. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle fait appel à une pédagogie de type encyclopédique. L'interactivité est facilitée par les menus et les commandes. Les rétroactions et les renforcements sont pertinents, mais plus ou moins variés. Des évaluations formatives et sommatives sont liées aux concepts à l'étude. L'utilisation de l'ordinateur est un choix justifié. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont en conformité avec ceux du programme de biologie humaine du secondaire. Ils sont complémentaires au programme. L'approche pédagogique proposée n'est pas en concordance avec celle du programme d'études. **Cote : C**

Facture : L'utilisation du logiciel est facilitée par les menus, les commandes et les messages clairs. Les possibilités de l'ordinateur sont bien utilisées, mais l'animation graphique pourrait être accentuée. L'élève maîtrise facilement le déroulement des exercices. Le logiciel est fiable, les touches inutilisées sont désactivées, mais il n'est pas polyvalent. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. Conçu pour l'étude de la biologie, il ne s'adapte pas facilement à d'autres contextes. Il n'y a pas de fonction de gestion pédagogique. Il conduit à des activités connexes et peut favoriser la coopération s'il est utilisé par deux élèves à la fois. Le guide pédagogique en facilite l'utilisation et suggère un ordre pour choisir des notions du menu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède des qualités intéressantes. On note des améliorations par rapport aux autres de la série. Le menu des notions abordées, les renforcements de type explicatif et la reprise de la réponse erronée sont des modifications pertinentes. L'aspect graphique se doit d'être amélioré afin de faire de ce logiciel un outil supérieur à ceux qui existent déjà pour l'enseignement de la biologie. **Cote : 4**

Boyle-Mariotte

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par V. Bendall
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Ce logiciel est la simulation d'une expérience en rapport avec la loi de Boyle-Mariotte. Un graphique présente un tube en U fermé à une extrémité, dans lequel on a mis une certaine quantité d'azote et du mercure de façon que le niveau de mercure soit le même dans les deux branches du tube. A l'aide d'une touche, l'élève ajoute du mercure et l'ordinateur calcule les différences de niveau.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation du logiciel américain du même nom.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Boyle-Mariotte

Objectifs : Ce logiciel a pour objectif unique la compréhension et l'apprentissage de la loi de Boyle-Mariotte, d'une façon empirique, mais en utilisant le micro-ordinateur au lieu du matériel de laboratoire.

Contenu : Le logiciel présente en trois pages le principe de la loi de Boyle-Mariotte. Puis, à l'aide d'une représentation graphique de l'appareil utilisé pour la démonstration de cette loi, l'élève, en ajoutant du mercure dans le tube ouvert, est en mesure d'apprécier la différence de niveau du mercure dans les deux tubes. Cette différence est calculée et donnée par le micro-ordinateur. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel constitue un exercice de type papier-crayon, mais qui tire parti des possibilités et de la rapidité de calcul du micro-ordinateur. Aucune démarche pédagogique particulière n'est préconisée. **Cote : D**

Programmes d'études : Ayant pour objectif d'expérimenter la loi de Boyle-Mariotte, le contenu du logiciel est conforme aux objectifs du programme de chimie pour ce qui est de l'étude des gaz. **Cote : B**

Facture : Sauf quelques lignes d'introduction sur la loi, tout se déroule dans une seule page-écran. La perception de la réalité est quelque peu faussée, puisque l'élève doit se fier aux échelles graduées qui se déplacent plutôt qu'à la montée ou à la descente du mercure dans les tiges. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel a un contenu fermé; il n'offre aucune possibilité de sauvegarde ni d'impression des résultats, sauf l'impression avec les touches «shift» et «print-screen» qui pourraient permettre à l'élève de construire un graphique représentant la courbe des résultats obtenus. Il n'offre pas non plus de module de gestion pédagogique. **Cote : D**

Synthèse de l'évaluation : Malgré ses faiblesses, beaucoup d'enseignants pourront quand même se servir de ce simulateur à bon escient pour faire comprendre le principe de la loi de Boyle-Mariotte. Mais ce genre de logiciel ne sera toujours utilisable que sur une base ponctuelle. **Cote : 4**

Calcul de pH +

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Mark A. Dees
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Cet exerciseur fournit à l'élève l'occasion de vérifier ses connaissances en résolvant des problèmes portant sur le calcul du pH.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Calcul de pH +

Objectifs : Ce logiciel a pour objectif de faire comprendre et assimiler à l'utilisateur la notion de pH et, par des exercices, de lui faire acquérir l'habileté à calculer la valeur du pH de diverses solutions. Ces objectifs sont définis à l'amorce du logiciel.

Contenu : Ce logiciel présente la théorie sur le pH à valeur entière et à valeur fractionnaire ainsi que sur le pH des acides forts et faibles. Dans chacun des cas, les explications sont complétées par cinq problèmes simples de calcul du pH. Des questions plus complexes sont ensuite posées. Les contenus sont bien structurés et les difficultés sont graduées de façon appropriée. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel suit la démarche pédagogique que l'on trouve dans la plupart des manuels scolaires : théorie, exemples, problèmes. Il n'accorde pas de renforcement positif; il se limite à donner cinq problèmes supplémentaires si l'élève a deux réponses erronées. Il n'offre aucune possibilité de sauvegarde des résultats ou de gestion pédagogique. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel sont ceux du programme de chimie en vigueur. Le contenu et la démarche pédagogique sont appropriés. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel souffre des faiblesses des programmes un peu vieillots : beaucoup de texte, pas de graphisme et encore moins de simulation, ce qui en fait un outil très statique, donc très rapidement monotone. Chaque activité se déroule de façon linéaire sans possibilité de recul autre que de repartir à zéro. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'offre pas de possibilité de sauvegarde des résultats, éliminant ainsi toute possibilité d'évaluation et de suivi du travail de l'élève par l'enseignant. Soutenu par un menu qui permet à l'élève de choisir la notion précise sur laquelle il veut travailler, il est très facile à utiliser. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré les faiblesses de sa présentation, cet exerciseur commenté pourra être utile comme activité de renforcement, de révision ou de mise à niveau. **Cote : 4**

Calculs de concentration

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Mark A. Dees et Paul C. Groves
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Cet exerciseur se divise en deux parties. Dans la première partie, l'élève est amené à réviser ses connaissances sur la molarité à l'aide d'une série de problèmes. Dans la deuxième partie, il doit résoudre une série de problèmes de [H+], de [OH-], du pH d'une solution et de la concentration d'un acide inconnu par titrage.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Calculs de concentration

Objectifs : Ce logiciel poursuit un double objectif. Celui, d'abord, de faire comprendre et assimiler la définition de molarité : mole par litre. Celui, ensuite, de mettre en pratique la résolution de différents types de problèmes portant sur les acides et les bases.

Contenu : Ce logiciel se divise en deux parties. Dans la première partie, on trouve la définition de molarité et une banque de vingt problèmes simples. Dans la deuxième partie, on trouve des problèmes de calcul de la normalité, de [H+], de [OH-], du pH d'une solution compte tenu de la [H+] et de la concentration d'un acide inconnu (ou une base) par titrage. L'élève doit utiliser la notation scientifique. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel n'est ni plus ni moins qu'un cahier d'exercices électronique, à cette différence près qu'il fournit la bonne réponse lorsque l'élève se trompe. Il ne propose donc pas de démarche pédagogique particulière. **Cote : D**

Programmes d'études : Si l'on examine ce logiciel en parallèle avec le programme de chimie en vigueur, on constate que les objectifs qu'il poursuit se trouvent tous parmi les objectifs particuliers de ce programme. **Cote : B**

Facture : Elle est très faible. Ça ressemble à s'y méprendre à un cahier d'exercices où l'on présenterait un problème par page. Le logiciel ne disposant pas de calculette intégrée, l'élève doit de toute façon utiliser du papier et un crayon ou une calculatrice pour effectuer les calculs nécessaires à la résolution des problèmes. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'offre aucune possibilité de sauvegarde, ni d'impression des résultats obtenus par l'élève, ni de gestion pédagogique. Il est cependant très facile à utiliser. **Cote : D**

Synthèse de l'évaluation : Le seul avantage que l'on peut retirer à utiliser un tel logiciel est celui de pouvoir compter sur une banque supplémentaire de problèmes pour des activités de révision, de consolidation des acquis ou de mise à niveau. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1127

Cassiopée

Logiciel évalué en 1988
Version 2.3 F
par Michel Warisse et Paul Patenaude
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
ISBN 2-920980-0I-7

Description :
Ce logiciel peut être utilisé de deux façons. Il permet d'abord de préparer des démonstrations animées d'exercices de transformation de figures géométriques planes. Il permet ensuite de dessiner, en mode autonome, des figures géométriques et d'y appliquer les transformations désirées afin d'en obtenir une animation qui décrit le processus suivi.

Commentaires :
Ce logiciel s'adresse aussi aux enseignants.

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (39 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (92 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 640 Ko; 1 unité de disquette. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 60,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 120,00 $. Licence de commission scolaire : 60,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Cassiopée

Objectifs : Ce logiciel ne décrit pas d'objectifs d'apprentissage précis. Il appartient à l'enseignant de les déterminer selon ses besoins tel qu'il est démontré dans les quelques exemples du fascicule. Le contenu ouvert du logiciel permet à l'enseignant d'en adapter l'usage à une très grande variété d'utilisateurs selon les programmes d'études.

Contenu : La facilité d'utilisation, la précision et l'efficacité des graphiques ainsi que leur animation permettent de bien représenter les principes mathématiques désirés. Par contre, l'absence à l'écran ainsi que dans la documentation d'un cheminement précis pouvant permettre de composer facilement une séquence de travail peut créer une confusion qui rend l'utilisation du logiciel ardue. **Cote : A**

Pédagogie : La présence d'un tutoriel faciliterait l'apprentissage du logiciel. Le guide pédagogique aide à l'intégration du logiciel en classe. Toutefois, la pertinence d'une telle intégration repose sur l'enseignant qui détermine les objectifs et le cheminement à suivre. Une gamme de figures géométriques lui permet de créer des scénarios d'apprentissage graduels et en accord avec les objectifs visés. **Cote : B**

Programmes d'études : Par sa structure, ce logiciel se prête bien à la démarche de résolution de problèmes qui est proposée dans les nouveaux programmes de mathématique. En plus, il permet à l'utilisateur de visualiser des concepts mathématiques souvent très abstraits (translation, symétrie, rotation, homothétie, réflexion). **Cote : A**

Facture : Le logiciel a une présentation agréable et il est facile à utiliser; il est très fiable. L'affichage, la couleur, la présence constante des commandes à l'écran ainsi que la rapidité des animations sont excellentes. La documentation est bien structurée et facilite l'utilisation du logiciel. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut être utilisé en classe selon deux modes. Le mode démonstration permet à l'utilisateur de créer des animations qui démontrent des principes mathématiques souvent abstraits. Le mode manipulation permet l'utilisation des modèles de démonstration ainsi que la création de nouveaux modèles. Il est à noter que le soutien de l'enseignant est essentiel pour vraiment tirer profit du logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel a une présentation générale de bonne qualité. En plus, sa facilité d'utilisation ainsi que la rapidité des animations en font un excellent outil de démonstration. Le guide pédagogique simplifie l'utilisation et l'intégration du logiciel en classe. L'ajout d'un tutoriel serait cependant souhaitable. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1128

Charles Gay-Lussac

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par V. Bendall
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières, 1987
(Séraphim)

Description :
Ce logiciel est une simulation d'une expérience de laboratoire sur la loi de Charles Gay-Lussac. Utilisant une représentation graphique du matériel de laboratoire nécessaire, il propose une animation des effets de la variation de la température sur le comportement des gaz.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation du logiciel américain du même nom.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école; 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Charles Gay-Lussac

Objectifs : Le logiciel a pour objectif de faire comprendre et apprendre à l'élève la loi de Charles Gay-Lussac. L'étude de cette loi fait partie des objectifs du programme de chimie du secondaire.

Contenu : Le logiciel simule ce que l'on peut observer en laboratoire. Les variations de température choisies par l'élève se traduisent par une représentation graphique sur des échelles graduées des variations de température et de volume. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel ne propose pas de démarche pédagogique particulière. On présente à l'élève une représentation graphique des appareils qu'il aura pu observer ou utiliser en laboratoire; il n'a qu'à choisir des variations des paramètres pour voir s'afficher le résultat. **Cote : D**

Programmes d'études : L'activité telle qu'elle est présentée est conforme aux objectifs du programme de chimie portant sur l'étude des gaz. **Cote : B**

Facture : Après quelques phrases d'introduction des notions à l'étude et de la technique du logiciel, toute l'activité se déroule dans une seule page-écran qui contient un graphique simple et une liste de commandes pour faire varier la température. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce simulateur ayant un contenu fermé, il n'offre aucune possibilité de sauvegarde ou d'impression des résultats ni de gestion pédagogique. Toute l'activité se déroulant sur une seule page en utilisant un nombre restreint de commandes, il est à tout le moins très facile à utiliser. **Cote : D**

Synthèse de l'évaluation : Malgré une présentation générale plutôt pauvre, ce simulateur pourra quand même être d'une certaine utilité pour faire comprendre et assimiler le principe de la loi découverte par Gay-Lussac. **Cote : 4**

Chemistry, volume 1 : The Atom

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1986
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-129644-2

Description :
Ce logiciel est conçu pour les élèves de 2e cycle du secondaire. Il favorise l'acquisition de connaissances sur les phénomènes chimiques et la structure de la matière. Chaque concept est abordé par des explications, des exemples, des questions et des rétroactions aux réponses données. Un mode interactif ainsi qu'une fonction d'assistance en facilitent l'utilisation.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. C'est le premier d'une série de deux portant sur la chimie.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie; sciences physiques.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (33 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Chemistry, volume 1 : The Atom

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien définis et adaptés aux utilisateurs. Relevant des domaines cognitif et affectif, ils visent l'acquisition de connaissances sur la théorie atomique et ses différents modèles (Thomson, Rutherford, Bohr), sur l'énergie d'ionisation et sur les niveaux d'énergie. Ils sont présentés du général au particulier et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu est précis et exact. Il permet d'approfondir la matière et d'atteindre les objectifs. Il convient aux utilisateurs visés. Les séquences d'apprentissage se présentent dans un ordre logique, mais le nombre d'exercices pourrait être augmenté. Les règles de l'anglais écrit et du système international d'unités sont respectées. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle s'avère peu efficace à maintenir l'intérêt de l'élève pour la chimie. L'interactivité est facilitée par l'environnement de communication. Les renforcements sont répétitifs, mais les rétroactions fournissent une aide notable. Des évaluations formatives et sommatives sont liées aux concepts à l'étude. L'utilisation de l'ordinateur est pertinente. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont en conformité avec ceux du programme de chimie du secondaire. Ils sont complémentaires au progamme. L'approche pédagogique ne concorde pas avec celle du programme d'études qui privilégie une approche expérimentale et significative qui intègre la matière au souci collectif de l'environnement. **Cote : C**

Facture : Le mode interactif ainsi que les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation du logiciel. Les possibilités de l'ordinateur pourraient être exploitées davantage. L'élève maîtrise le déroulement des exercices et une fonction d'assistance est offerte. Ce logiciel est peu fiable pour ce qui est de certaines commandes. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. L'enseignant peut l'adapter facilement à d'autres contextes d'enseignement. Il n'offre aucune fonction de gestion pédagogique. Il conduit à des activités connexes et favorise la coopération s'il est utilisé par deux élèves à la fois. Il n'accepte pas les fautes d'orthographe. Le guide pédagogique est un outil efficace. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède des caractéristiques intéressantes. Il permet de varier les approches pédagogiques. Toutefois, pour bien servir à l'enseignement de la chimie, il serait nécessaire d'en faire la traduction en français, de modifier la démarche pédagogique et d'exploiter davantage les possibilités de l'ordinateur. Dans ces conditions, il sera un outil supérieur à ceux qui existent déjà. **Cote : 4**

Chemistry, volume 2 : The Periodic Table

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1986
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-129685-X

Description :
Ce logiciel est destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire. Il aborde les notions qui se rapportent au tableau périodique des éléments chimiques (familles chimiques, périodicité, propriétés, liaison chimique). Chaque notion est démontrée par des explications, des exemples, des questions et des rétroactions aux réponses données. Un mode interactif facilite l'utilisation du logiciel.

Commentaires :
L'évaluation du logiciel a été effectuée sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko.
Le logiciel est le second d'une série de deux portant sur la chimie.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie; sciences physiques.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (33 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Chemistry, volume 2 : The Periodic Table

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien décrits et appropriés aux utilisateurs visés. Ils permettent de comprendre et d'appliquer les notions qui sont rattachées au tableau périodique des éléments chimiques. Ils touchent les domaines cognitif et affectif et vont du général au particulier. La réussite des exercices favorise l'atteinte des objectifs.

Contenu : Par sa précision et son exactitude, le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs et d'approfondir la matière. Il convient aux utilisateurs visés. Les séquences d'apprentissage se présentent dans un ordre logique. Le nombre d'exercices est convenable. Les règles de l'anglais écrit sont respectées dans le guide pédagogique et dans les textes qui paraissent à l'écran. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle s'avère peu efficace à maintenir l'intérêt de l'élève pour la chimie. L'interactivité est facilitée par l'environnement de communication. Les renforcements sont répétitifs, mais les rétroactions fournissent une aide appréciable. Les évaluations formatives et sommatives sont liées aux notions étudiées. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont en conformité avec le programme de chimie du secondaire. Ils sont complémentaires au programme. La démarche pédagogique ne concorde pas avec celle du programme d'études qui privilégie une approche expérimentale et significative intégrant la matière au souci collectif de l'environnement. **Cote : C**

Facture : L'environnement de communication de même que les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation du logiciel. Du point de vue technique, les possibilités de l'ordinateur pourraient être exploitées davantage. L'élève peut diriger le déroulement des exercices et une fonction d'assistance est offerte. Le logiciel est peu fiable à cause de certaines commandes. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. L'enseignant peut l'adapter facilement à d'autres contextes d'enseignement. Il n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. Ce logiciel conduit à des activités connexes et favorise la coopération s'il est utilisé par deux élèves à la fois. Il rejette les fautes d'orthographe. Le guide pédagogique est un outil d'aide efficace. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède certaines qualités, mais plusieurs modifications devront être apportées avant qu'il puisse être recommandé sans réserve. Son utilisation permet de varier les approches pédagogiques, mais, tel qu'il est conçu, un bon livre pourrait facilement l'égaler. Il serait important de réviser la démarche pédagogique, les renforcements, la fiabilité de certaines commandes et l'animation graphique. **Cote : 4**

Choices Jr.

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
by ISM Corporation
Saint-Laurent : ISM Corporation, 1988
(Careerware)
ISBN 2-920983-03-2

Description:
Primarily aimed at students of Secondary, 1st cycle, it is a computerized career exploration system, not a counselling system. The first part is a tutorial on the concepts (e.g. World of work, Career field). The other parts lead the students into career exploration and into reflection upon personal needs (e.g. interests, education level). The students interact with a large database on careers.

Comments:
Annual updates; Choices is a registered trademark of Employment and Immigration Canada. Choices Jr. has been developed under license by ISM.

Publisher: ISM Corporation (Careerware)
1175 Chameran
Saint-Laurent, Québec H4N 1T4
Telephone: (514) 333-9563

Distributor: ISM Corporation (Careerware)

Types: Data base; tutorial.

Users: Secondary, Cycle 1.

Education Programs: Career education.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (60 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Comterm Max.

Necessary Materials: 2 disk drives or 1 disk drive and hard disk; printer recommended; color graphic adaptor; color monitor; 256 Ko of RAM.

Price: $ 495.00.
Licensing Procedure: Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Choices Jr.

Objectives: The package is meant for introducing a student to the use of the wider CHOICES system. It also aims particular learning objectives, clearly stated on the screen and in the documentation (e.g. increased knowledge of careers and needs, impact of needs on career alternatives). With the assistance of an adult, these objectives should be reached at various degrees by a student using the software.

Content: The database is wide: 250 groups of occupations shortly described and will suit the student of that age, but the terminology goes beyond their life experience and will need explanation. The tutorial needs heavy reading. The description of school environment is canadian more than quebec-oriented. Some implications between needs and careers are questionable. There are a few mistakes in the language. **Rating: C**

Educational Value: The software is well-structured, highly informative and well-paced. Although it is talkative and presents very simple interactivity, the student should be motivated to work with it. The checklist for personal needs is very long at the computer (120 questions) and the scale of choices (1-7) is too refined for young students. The printed summary of the computer session is a good help for research. **Rating: B**

Education Programs: At the time of evaluation (1988), Career education was not officially implemented in the english curriculum. However, guidance is offered to the students, often with the help of the CHOICES system. Choices Jr. is an appropriate introduction to the bigger system, but it is more sophisticated than what is usually dealt with in a guidance session. **Rating: B**

Design: The software is efficient in the quick management of a great deal of information. It is easy to use, well-protected and always asks that a reply be confirmed by the student. Generally attractive, it is hard to read in the tutorial because of red lettering on black background. The student cannot go back to the menu at will when he is inside a module. The software "forgets" the student's name. **Rating: A**

Adaptability to Educational Applications: The software is self-contained and needs no special preparation for its implementation in school, but it is a time-consuming package. After a first use, the student or teacher would probably skip the tutorial and the activities checklist to solely explore the database as a research and information tool. The printed documentation is complementary to the disk. **Rating: A**

Synthesis of Evaluation: The specific strengths of the software are its ease of use, its wide database, its attractiveness. Because it is personalized for a student and keeps track of the conversation, it will help towards the learning objectives. On the weaknesses side, the tutorial is very linear and quite long. The software is not totally tailored to Quebec's school environment. Language and terminology show some flaws. **Rating: 4**

Choix jr

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Corporation ISM
Saint-Laurent : Corporation ISM, 1986
(ISM Logicarrières)
ISBN 2-920983-02-4

Description :
Destiné aux élèves du secondaire, ce logiciel comprend une partie tutorielle sur divers concepts (ex. : domaine, groupe de professions). Les autres parties invitent l'élève à explorer les carrières de même que ses besoins personnels (ex. : champs, intérêts, objectifs scolaires). Le but du logiciel est de donner de l'information et non d'amener l'élève à choisir une occupation.

Commentaires :
L'éditeur met les données à jour tous les deux ans. «Choix jr» est une marque déposée d'Emploi et Immigration Canada. ISM Logicarrières a conçu le logiciel et a reçu une licence pour le distribuer.

Éditeur : Corporation ISM (Logicarrières)
1175, rue Chameran
Saint-Laurent (Québec) H4N 1T4
Téléphone : (514) 333-9563

Distributeur : Corporation ISM (Logicarrières)

Types : Banque de données; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Éducation au choix de carrière.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (60 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 495,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Choix jr

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement décrits dans la documentation et à l'écran (ex. : être plus conscient de ses attentes, des conséquences d'une décision). Ils visent les élèves des deux cycles du secondaire. Les objectifs liés à l'exploration des carrières peuvent être atteints avec le logiciel, mais ceux qui traitent de la connaissance de soi sont trop ambitieux.

Contenu : La banque de données est considérable : 250 professions sont décrites de façon superficielle. Certains concepts (ex. : habiletés) sont abstraits et peuvent dépasser l'expérience des élèves. Le logiciel comprend plusieurs textes très longs pour des jeunes. La relation entre objectifs scolaires et choix de carrière aurait nécessité plus de nuances. Le langage, agréable, contient toutefois quelques erreurs. **Cote : B**

Pédagogie : La partie tutorielle est longue et présentée de façon magistrale, mais la structuration et le déroulement du logiciel sont appropriés. Il est suggéré à l'élève de poursuivre ses recherches avec l'enseignant et ses parents et un résumé du travail est offert pour ce faire. Il suscitera la motivation pour l'exploration, mais certaines tâches seraient plus aisément accomplies en classe qu'à l'ordinateur. **Cote : C**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel est conforme à celui du programme d'études actuel. Cependant, il n'aborde pas la matière de la même façon que le programme parce qu'il est structuré par unités globales plutôt que par objets de connaissance. Le programme accorde plus de poids à certains objectifs au 1er cycle (ex. : monde des carrières) ou au 2e cycle (ex. : connaissance de soi), ce que ne fait pas le logiciel. **Cote : D**

Facture : Très intéressant sur le plan technique, le logiciel est bien protégé et facile à utiliser. Il est aussi très rapide malgré une importante banque de données à parcourir. En revanche, la couleur réduit la lisibilité dans le tutoriel. L'élève n'est pas maître de son cheminement dans un module; il ne peut pas revenir en arrière ou au menu principal. Il maîtrise cependant ses réponses : le logiciel lui demande une confirmation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à intégrer en classe, mais son utilisation exige beaucoup de temps. En tant qu'instruments de recherche, les disquettes et la documentation permettent des activités complémentaires au programme d'études. La liste d'activités, plus appropriée sous sa forme imprimée que sous sa forme informatique, est individualisée. L'exploration peut cependant susciter la collaboration entre les élèves. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel résident dans sa conception de qualité, la quantité des données fournies et sa facilité d'utilisation. Ses faiblesses touchent surtout sa non-conformité au programme d'études en vigueur, la non-description de l'environnement scolaire québécois et une certaine rigidité de déroulement. Certaines relations entre les parties du contenu sont aussi inexactes. **Cote : 4**

Cinétique

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Kenneth Hartman
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
A partir de la grille des résultats obtenus au cours d'une expérience réalisée en laboratoire ou de la lecture de la description d'une expérience, ce logiciel permet de simuler cette expérience. L'élève peut de plus analyser ces résultats et les imprimer.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Cinétique

Objectifs : A partir d'une expérience déjà réalisée en laboratoire ou à partir de résultats extraits d'une expérience citée dans un volume, le logiciel vise l'étude de la réaction chimique touchant l'iodure de potassium et le péroxydisulfate d'ammonium.

Contenu : Ce logiciel permet à l'élève de reprendre hors du laboratoire l'expérience de la réaction touchant l'iodure de potassium (KI) et le peroxydisulfate d'ammonium ([NH4]2 S2O8). **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel simule une expérience de laboratoire et guide l'élève dans les étapes à franchir pour la réaliser. La progression de l'élève est soutenue par des menus et des sous-menus qui lui indiquent les étapes du déroulement de l'expérience. **Cote : B**

Programmes d'études : L'objectif visé par le logiciel s'intègre dans le chapitre portant sur l'étude de la cinétique chimique, objet d'étude contenu dans le programme de chimie du secondaire. **Cote : B**

Facture : Se déroulant à la façon d'un exercice dirigé avec représentation graphique de l'équipement nécessaire, ce logiciel constitue une bonne simulation d'expérience. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : A la condition que l'élève ait déjà été initié à l'expérience visée, ce logiciel est relativement facile à utiliser. Il ne tolère pas d'erreur dans la préparation et le déroulement de l'expérience. De plus, il permet la sauvegarde, l'analyse et l'impression des résultats. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : A la condition que l'élève possède les connaissances préalables à son utilisation, ce simulateur peut sûrement constituer un outil pédagogique valable. **Cote : 4**

Computer*ease

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1987
ISBN 0-9693112-0-6

Description :
Destiné à de nombreux utilisateurs, ce tutoriel a pour but de les initier au fonctionnement de l'ordinateur. Il présente les différentes composantes de l'ordinateur et leur fonctionnement, les programmes et les différents types de logiciel ainsi que les moyens de maintenir un ordinateur en bon état. Ce logiciel peut être utilisé au secondaire et à l'éducation des adultes.

Commentaires :
L'évaluation de ce logiciel a été effectuée sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. Il est offert en plusieurs langues, mais ne comporte pas de guide pédagogique.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Introduction à la science de l'informatique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (1 page).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.

Modalités de licence : L'éditeur accorde à l'acheteur initial (et à tout détenteur subséquent) une licence personnelle, non transférable et non exclusive d'utilisation du logiciel. Cette licence est soumise aux conditions de l'accord sur les droits d'utilisation. L'acheteur peut faire une copie de sécurité.

Copie de sécurité : Non disponible.

Garantie : Disponible.

Computer*ease

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage ne sont pas décrits. Il faut les déduire du contenu. Ce logiciel vise à initier les élèves au fonctionnement de l'ordinateur afin qu'ils puissent mieux le maîtriser et voir ses applications dans un monde en continuelle évolution. Les objectifs sont plutôt globaux, touchant les domaines affectif, psychomoteur et cognitif. Ils conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : Le contenu du logiciel est adapté aux utilisateurs visés; il permet l'atteinte des objectifs. Il est précis, exact, ce qui permet d'approfondir le sujet traité. Les séquences d'apprentissage sont bien structurées et présentées dans un ordre logique. Les règles du français écrit sont respectées. Ce logiciel ne contient pas de stéréotype ni de préjugé. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel facilite l'atteinte des objectifs et la transmission de connaissances. L'interactivité est favorisée par l'accès à des menus, par des commandes simples et par des messages clairs. Les rétroactions et les renforcements sont peu variés, mais pertinents. L'élève peut s'évaluer en répondant à des questions pendant et à la toute fin de la séance de travail. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes au programme d'introduction à la science de l'informatique. Ils sont complémentaires au programme. La démarche pédagogique ne correspond pas à celle du programme d'études, mais elle permet la découverte et la transmission de connaissances. **Cote : B**

Facture : Les menus, les commandes et les indications mnémoniques facilitent l'utilisation du logiciel. Du point de vue technique, les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées. Le logiciel permet de maîtriser la présentation de l'information, de sortir du logiciel et de revenir à la dernière séquence étudiée. Il est fiable et les touches inutiles sont inactives. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. Conçu pour l'initiation à l'ordinateur, il est difficile de le modifier ou de l'adapter à des contextes particuliers d'enseignement, mais il conduit à des activités connexes. Il n'offre pas de fonction de gestion pédagogique. Utilisé par deux élèves à la fois, il favorise la coopération. Le tableau de commandes facilite son utilisation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel fournit de l'information intéressante et pertinente sur le monde de l'ordinateur. Ses qualités sur les plans technique et esthétique en font un tutoriel attirant. Il serait intéressant que soit offert un guide pédagogique qui définirait clairement les objectifs, les utilisateurs visés et le mode d'utilisation du logiciel. La possibilité d'imprimer l'information transmise au logiciel serait également appréciée. **Cote : 5**

Le conte

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Jocelyne Bisaillon
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1988

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves de 2e et 3e secondaire, ce logiciel facilite la conception d'un plan de rédaction d'un conte. Une première partie propose à l'élève des options qui l'aident à structurer son plan. La deuxième partie lui fournit un vocabulaire adapté au sujet du discours. L'élève peut recourir à une fonction d'assistance et il dispose d'un bloc-notes intégré.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (26 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 75,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 65,00 $ par école. Licence d'école : 75,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le conte

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel vise à aider l'élève à comprendre la structure et à définir les éléments constituants d'un conte. Bien adapté aux utilisateurs, ce tutoriel permet d'atteindre les objectifs fixés par la répétition d'exercices variés.

Contenu : Le contenu du logiciel respecte tous les aspects de ce type de discours. Les suggestions permettent non seulement de concevoir un plan, de le modifier, mais aussi de l'analyser. Les données sont à jour et pertinentes. Les explications sont claires et quelques exemples sont donnés. La qualité de la langue est excellente. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet à l'élève de suivre toutes les étapes de la conception d'un plan. Les suggestions, autant pour ce qui est des aspects du discours que des idées, ainsi qu'un vocabulaire précis, facilitent l'atteinte des objectifs. L'interactivité est bonne. Il n'y a aucun renforcement ni aucune rétroaction. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel facilite l'atteinte des objectifs généraux du programme de français du secondaire. Il traite particulièrement de l'habileté à produire un discours en donnant à l'élève une technique pour la conception d'un plan. Il vise aussi l'acquisition de connaissances relatives à la situation de communication. **Cote : A**

Facture : Les menus et les sous-menus sont clairement présentés. L'élève peut à tout moment circuler dans le logiciel. Cependant, il ne peut y avoir de transfert de fichier d'un logiciel à un autre comme dans un traitement de texte. Les pages-écrans sont présentées de façon claire. Chaque élève a un mot de passe et il peut conserver ses données sur disquette en tout temps. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu du logiciel ne peut pas être modifié, mais l'enseignant peut gérer les dossiers des élèves. Le logiciel peut toucher d'autres élèves du secondaire et même des cégépiens. Il conduit à des activités connexes, soit la production et l'analyse d'un conte. La documentation, sommaire, contient des renseignements d'ordre technique et des suggestions d'approches pédagogiques. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'organisation et le contenu de ce logiciel favorisent la démarche de l'élève au cours de la conception d'un plan. Facile à utiliser, il demeure un outil pédagogique intéressant et efficace. Cependant, une gestion pédagogique restreinte et un manque de polyvalence sont ses principales faiblesses. **Cote : 5**

Conversion d'unités

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Magdalena E. Wojciechowska
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Dans sa partie tutorielle, ce logiciel présente les unités de mesure de longueur, de volume, de masse et d'énergie; il décrit les formules à utiliser pour transformer les mesures dans les diverses unités. L'exerciseur présente des problèmes auxquels l'élève doit trouver une solution en moins de deux essais.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Autorisation de reproduction accordée à l'école ou à l'établissement qui a acquitté les frais d'utilisation.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Conversion d'unités

Objectifs : Ce logiciel a pour objectif de familiariser l'élève avec les règles de conversion d'unités, autant pour les unités de longueur, de volume, de masse que pour celles d'énergie. De plus, par une série d'exercices, il tente de rendre plus facile à l'élève la conversion des diverses unités.

Contenu : Le logiciel présente une page de théorie sur chacune des unités de mesure. Chaque page est liée à quelques questions pour s'assurer de la compréhension de l'élève. L'exercice contient une série de problèmes sur les diverses unités de mesure. **Cote : B**

Pédagogie : Sans démarche pédagogique particulière, ce logiciel s'apparente à n'importe quel bon cahier d'exercices. **Cote : D**

Programmes d'études : Les unités de mesure constituent un élément de base à la réalisation de la plupart des objectifs des programmes de chimie. De plus, elles apparaissent aussi comme objectifs d'apprentissage à l'intérieur des programmes de mathématique. A ce double titre, les objectifs que poursuit le logiciel sont pertinents. **Cote : B**

Facture : La facture n'est pas très élevée : un énoncé de conversion à effectuer sur une seule ligne et 24 lignes pour répondre en deux essais. L'élève a droit à un «BRAVO» s'il a la bonne réponse; dans le cas contraire, on lui donne le facteur de conversion et la réponse. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Sans possibilité de conserver ou d'imprimer les résultats, donc sans possibilité de gestion pédagogique, cet exerciseur est cependant utilisable par des écoliers de 2e cycle, même s'ils n'ont aucune connaissance ou habileté préalable en micro-informatique. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Comme tous les exerciseurs de sa génération, ce logiciel est d'une qualité plutôt faible. Mais, à la condition d'être circonspect dans son utilisation, il peut quand même comporter certains avantages comme renforcement des acquis ou à l'intérieur d'activités de mise à niveau. **Cote : 4**

Le discours à caractère expressif

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Lucien Côté
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1988

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves de 1re et 2e secondaire, ce logiciel facilite la conception d'un plan pour la production d'un discours à caractère expressif. Une première partie propose à l'élève des options qui l'aident à structurer son plan. La deuxième partie lui fournit un vocabulaire adapté au sujet du discours. L'élève peut recourir à une fonction d'assistance et il dispose d'un bloc-notes intégré.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (26 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 75,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 65,00 $ par école. Licence d'école : 75,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le discours à caractère expressif

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel vise à aider l'élève à comprendre la structure et à définir les éléments constituants du discours à caractère expressif. Il vise aussi l'analyse d'un texte de ce type. Bien adapté aux utilisateurs, ce tutoriel permet d'atteindre les objectifs par la répétition d'exercices variés.

Contenu : Le contenu du logiciel respecte tous les aspects de ce type de discours. Les suggestions permettent non seulement de concevoir un plan, de le modifier, mais aussi de l'analyser. Les données sont à jour et pertinentes. Les explications sont claires et quelques exemples sont donnés. La qualité de la langue est excellente. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet à l'élève de suivre toutes les étapes de conception d'un plan. Les suggestions, autant pour ce qui est des aspects du discours que des idées, ainsi qu'un vocabulaire précis facilitent l'atteinte des objectifs. L'interactivité est bonne. Il n'y a ni renforcement ni rétroaction. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel facilite l'atteinte des objectifs généraux du programme de français du secondaire. Il traite particulièrement de l'habileté à produire un discours en donnant à l'élève une technique pour concevoir un plan. Il vise aussi l'acquisition de connaissances relatives à la situation de communication. **Cote : A**

Facture : Les menus et les sous-menus sont clairement affichés. L'élève peut à tout moment circuler dans le logiciel. Cependant, il ne peut y avoir de transfert de fichier d'un logiciel à un autre comme dans un traitement de texte. Les pages-écrans sont présentées de façon claire. Chaque élève a un mot de passe et il peut conserver ses données sur disquette en tout temps. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu du logiciel ne peut pas être modifié, mais l'enseignant peut gérer les dossiers des élèves. Le logiciel peut toucher d'autres élèves du secondaire et même des cégépiens. Il conduit à des activités connexes, soit la production et l'analyse de discours oraux ou écrits. La documentation, sommaire, contient des renseignements d'ordre technique ou touchant la démarche pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'organisation et le contenu de ce logiciel favorisent la tâche de l'élève au cours de la conception d'un plan. Facile à utiliser, il demeure un outil pédagogique intéressant et efficace. Cependant, une gestion pédagogique restreinte et un manque de polyvalence sont ses principales faiblesses. **Cote : 5**

Le discours à caractère informatif

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Lucien Côté
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1988

Description :
Destiné aux élèves de 1re et 2e secondaire, ce logiciel facilite la conception d'un plan pour la production d'un discours à caractère informatif. Une première partie propose à l'élève des options qui l'aident à structurer son plan. La deuxième partie lui fournit un vocabulaire adapté au sujet du discours. L'élève peut recourir à une fonction d'assistance et il dispose d'un bloc-notes intégré.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (26 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00$ ou 0,175 $ par élève inscrit au 1er cycle du secondaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le discours à caractère informatif

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel vise à aider l'élève à comprendre la structure et à définir les éléments constituants du discours à caractère informatif. Bien adapté aux utilisateurs, ce tutoriel permet d'atteindre les objectifs par la répétition d'exercices variés.

Contenu : Le contenu du logiciel respecte tous les aspects de ce type de discours. Les suggestions permettent non seulement de concevoir un plan, de le modifier, mais aussi de l'analyser. Les données sont à jour et pertinentes. Les explications sont claires et quelques exemples sont donnés. La qualité de la langue est excellente. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet à l'élève de suivre toutes les étapes de conception d'un plan. Les suggestions, autant pour ce qui est des aspects du discours que des idées, ainsi qu'un vocabulaire précis facilitent l'atteinte des objectifs. L'interactivité est aisée. Il n'y a ni renforcement ni rétroaction. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel facilite l'atteinte des objectifs généraux du programme de français du secondaire. Il traite particulièrement de l'habileté à produire un discours en donnant à l'élève une technique pour concevoir un plan. Il vise aussi l'acquisition de connaissances relatives à la situation de communication. **Cote : A**

Facture : Les menus et les sous-menus sont clairement affichés. L'élève peut à tout moment circuler dans le logiciel. Cependant, il ne peut y avoir de transfert de fichier d'un logiciel à un autre comme dans un traitement de texte. Les pages-écrans sont présentées de façon claire. Chaque élève a un mot de passe et il peut conserver ses données sur disquette en tout temps. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu du logiciel ne peut pas être modifié, mais l'enseignant peut gérer les dossiers des élèves. Le logiciel peut toucher d'autres élèves du secondaire et même des cégépiens. Il conduit à des activités connexes, soit la production et l'analyse de discours oraux ou écrits. La documentation, sommaire, contient des renseignements d'ordre technique ou touchant la démarche pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'organisation et le contenu de ce logiciel favorisent la tâche de l'élève au cours de la conception d'un plan. Facile à utiliser, il demeure un outil pédagogique intéressant et efficace. Cependant, une gestion pédagogique restreinte et un manque de polyvalence sont ses principales faiblesses. **Cote : 5**

En mouvement

Logiciel évalué en 1988
Version 2.0
par Bertrand Dionne
Fleurimont : IRECOM inc., 1987
ISBN 2-9800840-1-8

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves de 4e et 5e secondaire et aux cégépiens, ce logiciel montre le mouvement d'un mobile en même temps que se tracent les graphes S vs T, V vs T, A vs T. Le menu A traite du mouvement uniforme; le menu B, du mouvement uniformément accéléré. Le mode professeur permet de fournir à l'ordinateur les conditions initiales du mouvement et de choisir le type de questions au bas de l'écran.

Commentaires :
Sur un écran monochrome, le graphisme est imprécis. Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 couleur doté de deux unités de disquette et de 256 Ko de mémoire.

Éditeur : Institut de recherche en éducation et en communication (IRECOM) inc.

Distributeur : SIMULogic
C.P. 154, Succursale Laval-des-Rapides
Laval (Québec) H7N 4Z4
Téléphone : (514) 663-6026

Types : Exerciseur; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (28 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; imprimante; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 300,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

En mouvement

Objectifs : Ce logiciel simule des mouvements uniformes ainsi que des mouvements uniformément accélérés en traçant simultanément les graphiques s'y rapportant (lien entre le mouvement et le tracé des graphiques). Il permet de résoudre des problèmes en utilisant des méthodes graphiques et en faisant lire les données sur l'écran. L'ordinateur effectue les calculs en utilisant la méthode choisie pour répondre à la question qui est posée.

Contenu : Ce logiciel se rapporte aux objectifs du programme de sciences physiques de 4e secondaire. La connaissance du mouvement rectiligne est un préalable. Ce logiciel permet d'approfondir les notions à l'étude par des simulations et des exercices. L'élève peut recommencer un exercice. La documentation donne les limites des variables du mouvement selon le système international d'unités. Les principales difficultés sont démontrées. **Cote : B**

Pédagogie : A partir des données de l'élève, le tracé des graphiques et les calculs s'effectuent rapidement. Un message de renforcement paraît après une réussite. En cas d'échec, l'élève est invité à se reprendre. L'évaluation paraît après chaque opération. Les résultats ne sont pas enregistrés sur la disquette. Les messages à l'écran indiquent clairement à l'élève les manipulations qu'il doit faire. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel sont ceux du programme de physique de 4e secondaire, soit de comprendre la relation entre les différents graphiques et de voir la relation entre le mouvement et les différents graphiques. Le contenu du logiciel correspond à celui du programme d'études. Le logiciel est une aide parce qu'il trace simultanément les différents graphiques en montrant le mouvement du mobile. **Cote : A**

Facture : Le logiciel fonctionne avec des menus. Toutefois, l'élève ne peut retourner à l'étape précédente. Il est impossible d'arrêter l'exécution du graphique. On n'explique pas comment imprimer la page-écran. Le logiciel ne sert qu'à étudier le mouvement. La présentation à l'écran est attrayante. Le logiciel est facile à utiliser. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant n'a qu'à suivre les instructions pour faire fonctionner le logiciel; elles sont très claires. On explique à l'élève le fonctionnement du logiciel et on suggère à l'enseignant quelques activités. Il n'y a aucune possibilité de gestion pédagogique. Le logiciel est conçu pour être utilisé par un seul élève. Toutefois, en équipe, il favorise l'entraide. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : A partir des connaissances du mouvement, l'élève met en relation le mouvement d'un mobile et sa représentation graphique. Il doit savoir utiliser les graphiques (aire, pente, etc.) pour répondre aux questions. L'enseignant ne peut se servir de ce logiciel pour faire de la gestion pédagogique. Il est plus difficile de voir les graphiques sur un écran monochrome. **Cote : 5**

En orbite

Logiciel évalué en 1988
Version 2.0
par Bertrand Dionne
Fleurimont : IRECOM inc., 1987
ISBN 2-9800840-0-X

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves de 4e et 5e secondaire et aux cégépiens, ce logiciel permet, dans un premier temps, de tracer des orbites de planètes ou de satellites autour d'un astre central en utilisant la loi de la gravitation universelle et la deuxième loi de Newton. Dans un second temps, après avoir réussi à tracer une orbite, l'élève peut vérifier les trois lois de Kepler qui découlent des deux lois précédentes.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 couleur doté de deux unités de disquettes et de 256 Ko de mémoire. Il est à noter qu'avec un écran monochrome l'affichage graphique est imprécis.

Éditeur : Institut de recherche en éducation et en communication (IRECOM) inc.

Distributeur : SIMULogic
C.P. 154, Succursale Laval-des-Rapides
Laval (Québec) H7N 4Z4
Téléphone : (514) 663-6026

Types : Simulation; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (32 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; imprimante; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 300,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

En orbite

Objectifs : Puisque ce logiciel simule des mouvements de satellites ou de planètes à partir de conditions initiales que l'on maîtrise, il peut servir à faire de multiples expériences qui ne sont pas réalisables en laboratoire. Il devient possible ensuite d'étudier les lois de Kepler.

Contenu : Avant de se servir du logiciel, l'élève de 5e secondaire ou du collégial doit connaître les lois de Newton et de la gravitation universelle et posséder quelques notions sur les mouvements planétaires. Ce logiciel lui permettra d'approfondir ses connaissances des mouvements planétaires et de l'énergie en jeu. Même l'élève de 4e secondaire peut tirer profit des expériences réalisées avec ce logiciel. **Cote : B**

Pédagogie : Habituellement, lorsqu'on parle de la loi de la gravitation universelle, on se contente de la présenter et de faire calculer la force qui existe entre deux objets. Ce logiciel permet de tracer une orbite dans un temps assez court (de une à trois minutes). Il indique également à l'élève les limites des variables lorsqu'il les dépasse. Les corrections sont faciles à faire. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel correspondent à ceux des programmes de sciences physiques de 4e et de physique de 5e secondaire, soit l'étude de la loi de la gravitation universelle, de la deuxième loi de Newton et des trois lois de Kepler, en 4e secondaire, et celle de l'énergie potentielle, de l'énergie cinétique et de l'énergie mécanique dans les champs gravitationnels, en 5e secondaire. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel fonctionne avec des menus. En traçant des courbes, l'élève peut arrêter l'exécution du tracé et retourner à la dernière étape. On n'explique pas comment imprimer la page-écran. Les orbites ne peuvent pas être imprimées sur papier. Le logiciel ne sert qu'à étudier les lois de Kepler. La présentation à l'écran est attrayante. Le logiciel fonctionne sans problème. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant n'a qu'à suivre les instructions pour faire fonctionner le logiciel; elles sont très claires. On explique à l'élève le fonctionnement du logiciel et, à l'enseignant, on suggère quelques activités à réaliser en classe. Il n'y a aucune possibilité de gestion pédagogique. Le logiciel peut être utilisé par un ou plusieurs élèves à la fois. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un bon outil pour l'étude des lois de la gravitation de Newton et de Kepler. Son point fort est de tracer assez rapidement les orbites des planètes et de vérifier les trois lois de Kepler. Pour la définition des termes, certaines parties des dessins ne paraissent pas sur un écran monochrome. **Cote : 5**

Énergie

Logiciel évalué en 1988
Version 3.0
par la Commission scolaire Baldwin-Cartier
Montréal : Télématex Data inc., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle ainsi qu'aux élèves de 1er cycle du secondaire, ce logiciel traite de la notion d'énergie dans un contexte de consommation et d'économie. A l'aide d'une simulation, les utilisateurs sont placés devant des situations liées entre elles qui vont leur permettre de structurer leur propre concept d'énergie. A tout moment, ils peuvent mettre fin au jeu et le reprendre plus tard.

Commentaires :
Le logiciel a été distribué gratuitement dans les commissions scolaires du Québec dans la «Valise du Max». Il a été évalué sur un Max-20 couleur doté de deux unités de disquette et de 256 Ko de mémoire. Avec un écran monochrome, le graphisme est imprécis.

Éditeur :
Télématex Data inc.
1668, ave Lincoln
Montréal (Québec) H3H 1G9
Téléphone : (514) 937-8877
Télécopieur : (514) 383-8164

Distributeur :
CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Simulation; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature; écologie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (35 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Énergie

Objectifs : L'objectif du logiciel est de sensibiliser les utilisateurs à la notion d'énergie dans une perspective de consommation et d'économie, objectif conforme à celui du programme de sciences de la nature du primaire (2e cycle) et à celui du programme d'écologie du secondaire (1er cycle). Le logiciel permet de gérer les différentes formes d'énergie que l'on trouve dans le micro-monde. A l'aide de simulations, les utilisateurs peuvent évaluer leur comportement en matière d'énergie et adopter de nouvelles habitudes à cet égard.

Contenu : Le logiciel est un peu difficile à utiliser sans directives. L'utilisateur doit procéder par tâtonnement. Il doit aussi maîtriser plusieurs paramètres et voir au bon fonctionnement du logiciel. Le vocabulaire est adapté à l'utilisateur; les phrases sont bien construites. Il n'y a pas, dans la documentation, de scénario d'intégration pouvant aider l'enseignant. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel permet d'acquérir certaines attitudes au regard de l'énergie. L'utilisateur peut communiquer facilement avec le logiciel; les messages ont été adaptés en conséquence et certains sont individualisés. Le logiciel envoie un message qui correspond à l'action entreprise. L'utilisateur a un objectif à atteindre. S'il ne l'atteint pas, il risque de mourir. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel concordent avec ceux des programmes d'études. Ils les complètent bien. C'est un bon exercice de sensibilisation à la notion d'énergie. **Cote : B**

Facture : Le déroulement s'effectue à l'aide de menus et de mots clés. L'enseignant peut modifier les paramètres qui servent à la simulation. L'utilisateur peut savoir à n'importe quel instant où il se trouve dans le jeu. Il peut aussi se déplacer comme il l'entend. Il est impossible de garder des documents écrits du jeu. Le logiciel est fiable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les paramètres du logiciel sont modifiables. L'enseignant doit mettre du temps pour apprendre à l'utiliser. La documentation ne suggère aucun exemple de trajet, mais on y propose des activités de prolongement de cours. Le logiciel est fait pour être utilisé par deux personnes. La documentation est rédigée pour l'enseignant qui doit se servir des données pour préparer un texte à l'intention de sa classe. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel est un bon jeu de simulation qui traite de la notion d'énergie dans un contexte de consommation. L'enseignant doit fournir certains renseignements pour que l'utilisateur puisse s'en servir sans perdre trop de temps à essayer de réussir le jeu. Ce logiciel est un peu lent quand il passe d'une page-écran à l'autre. La présentation de la documentation laisse à désirer. **Cote : 4**

L'énigmatique

Logiciel évalué en 1988
Version 3.1
par Jacques Desautels, Marie Larochelle
et Bernard Lauzon
Sainte-Foy : Centre Clément Lockquell, 1987
ISBN 2-9800938-0-7

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel est destiné aux élèves de 5e secondaire et aux cégépiens. Adoptant un comportement imprévu, des entités inconnues laissent des traces à l'écran après leur passage. Ces traces servent à explorer le contenu d'une «boîte noire». Ce simulateur de laboratoire est un logiciel heuristique puisqu'il ne fournit pas les bonnes réponses aux utilisateurs. C'est en groupe qu'ils pourront déterminer les explications les plus appropriées aux problèmes et aux phénomènes observés.

Commentaires :
L'évaluation du logiciel a été réalisée sur un compatible IBM ayant 640 Ko de mémoire et muni de deux unités de disquette.

Éditeur : Centre Clément Lockquell
2410, chemin Sainte-Foy
Sainte-Foy (Québec) G1V 1T3
Téléphone : (418) 659-7450
Télécopieur : (418) 659-4563

Distributeur : Centre Clément Lockquell

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (18 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (156 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Mpx de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 2 500,00 $. Licence d'école : 250,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'énigmatique

Objectifs : Ce logiciel ne poursuit pas l'atteinte d'objectifs d'apprentissage. Il vise plutôt à développer chez l'utilisateur un esprit de recherche scientifique, un esprit critique et le processus d'objectivation par la mise en commun et la discussion des résultats obtenus par les élèves à partir d'une même énigme.

Contenu : Ce simulateur contient 140 situations énigmatiques qui sont réparties en trois types et sept modalités. Chacune des catégories a en propre une forme de soutien différente dans la façon de noter les données qui résultent de l'expérimentation faite par l'utilisateur. C'est à l'analyse de ses résultats qu'il exprimera sa réponse, c'est-à-dire l'explication qu'il donne au phénomène observé. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique privilégiée dans ce logiciel est celle de la recherche scientifique. Il n'y a donc pas d'évaluation, pas de rétroaction, pas de renforcement. En revanche, l'interactivité est très bien structurée. De plus, en tenant compte de sa rapidité de calcul et de ses capacités graphiques, le micro-ordinateur est l'outil approprié pour ce genre d'exercice. **Cote : A**

Programmes d'études : Bien que ne visant pas l'atteinte d'objectifs particuliers, ce simulateur permettra d'atteindre de façon indirecte plusieurs objectifs des programmes de sciences pures, de physique, de chimie et de mathématique. La méthode heuristique qu'il privilégie cadre bien avec l'esprit des programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel a une présentation à l'écran simple et claire. Un menu des commandes est constamment affiché; ces commandes sont simples et peu nombreuses, ce qui rend cet outil très facile à manipuler même par un utilisateur n'ayant aucune connaissance en informatique. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel à contenu fermé est non modifiable, ce qui ne nuit en rien à son exploitation sur le plan pédagogique, étant donné son orientation. Il permet cependant à l'enseignant de former des groupes de travail. L'utilisateur peut sauvegarder ses données et les rappeler. Il a également la possibilité de les imprimer afin de poursuivre sa réflexion et tirer ses conclusions. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel constitue un outil de première force pour développer l'esprit de recherche scientifique. Cependant, le haut niveau de difficultés en fait un simulateur utilisable de préférence avec des élèves de 5e secondaire, mais surtout avec des cégépiens. **Cote : 4**

Géographie du Canada

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Francis Malka
Montréal : Logidisque inc., 1985

Description :
Ce logiciel, présenté sous forme de jeu, questionne l'utilisateur sur la géographie générale du Canada ou sur l'une des dix provinces, à partir de cartes. Le programme sauvegarde les résultats obtenus et accepte jusqu'à huit joueurs. L'enseignant peut modifier la banque de questions.

Commentaires :
Une manette de jeu peut être utilisée.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences humaines; géographie du Québec et du Canada.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : Commodore 64.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 34,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Géographie du Canada

Objectifs : Selon la documentation, le logiciel vise l'acquisition de connaissances en géographie. Implicitement, on peut déduire qu'il a pour but l'acquisition de connaissances factuelles : il s'agit de situer divers lieux géographiques.

Contenu : Le contenu peut être adapté aux besoins de l'utilisateur. La banque de questions déjà constituée est limitée, mais elle traite des notions les plus importantes. Cependant, on n'y trouve pas d'indications sur le nombre de questions qu'elle contient. L'échelle qui est utilisée pour les cartes ne permet pas toujours de situer précisément les sites à découvrir. **Cote : C**

Pédagogie : Le logiciel propose des questions propres aux exercices répétés; elles sont toujours posées dans le même ordre. Le choix de réponses étant toujours identique, l'utilisateur peut parfois trouver la bonne réponse par déduction. Le choix et le type de renforcement sont discutables. L'évaluation est continue, mais les résultats obtenus ne sont pas sauvegardés. **Cote : C**

Programmes d'études : Ce didacticiel traite de certains éléments des programmes d'études de 2e cycle du primaire et de 3e secondaire. Il permet en effet d'atteindre certains objectifs portant sur la géographie physique, mais il touche superficiellement la géographie politique ou économique du Canada. Sa portée se limite à la mémorisation de notions factuelles. **Cote : C**

Facture : Des menus clairs et bien présentés facilitent l'utilisation de ce logiciel. Toutefois, le cheminement séquentiel est peu flexible. La qualité graphique des cartes est satisfaisante et la couleur est utilisée de façon appropriée. Le son est désagréable, mais il peut être supprimé. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel permet à l'enseignant d'ajouter des questions à la banque. La documentation porte uniquement sur les manipulations et ne traite pas du contenu ou de la démarche pédagogique du logiciel. Le logiciel peut difficilement servir à l'évaluation formative. Il ne permet pas de sauvegarder sur disquette les résultats de l'utilisateur. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Cet exerciseur ludique, qui peut être adapté aux besoins de l'utilisateur, a comme principale force, celle de permettre la consolidation des connaissances déjà acquises en géographie du Canada et de le faire de façon agréable. Cependant, il présente des faiblesses sur le plan de la gestion des résultats et n'offre pas de soutien pédagogique. **Cote : 4**

Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-352-444-2

Description:
Geometry, volume 1 is a tutorial which covers the basic concepts of a secondary I and II geometry program. These concepts include measurement, points and lines, transformations, etc. The tutorial's four step approach explains a concept, gives exercises, tests and provides students with feedback. A simple query language permits students to ask Socrate the tutor for help.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 1.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 2 diskettes (13 cm); 1 reference guide (34 pages).

Micro-ordinateurs: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 2 disk drives; joystick is optional; color or black and white monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licencing available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Geometry, volume 1 : Basic Geometrical Notions

Objectives: The objectives covered by the software and as outlined in the accompanying guide cover some of the topics in secondary I mathematics program. Upon completion the user will be able to: identify various kinds of measure, distinguish between congruence and similarity and use both in simple plane geometry, identify and work with transformations and identify geometrical terms: plane, angle, etc.

Content: Geometry, volume 1 is an appropriate tutorial for students mastering the basic concepts. The software is self-explanatory with little need for accompanying documentation. The vocabulary is simple and the graphics support the concepts being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed as well as a strict adherence to the metric system. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the electronic textbook or tutorial approach to learning. It provides the student with feedback and review of the material, but does not promote a discovery or problem solving environment. There is some interaction. The student can at any time ask to go to another section of the program or take a test. However student scores are not stored for the teacher. **Rating: C**

Education Programs: Geometry, volume 1 meets only a few of the objectives of the secondary mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teachers wishing to individualize their program or meet the needs of students with specific learning styles. The topics covered by this software are found in most geometry programs. The presentation and reliability of the material are acceptable. **Rating: C**

Design: Geometry, volume 1 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics, and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over running the program and there is not any monotonous scrolling. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in displaying creative responses. **Rating: C**

Adaptability to Educational Applications: Geometry, volume 1 is a simple program to use, requiring a minimum of effort on the part of the teacher. It might be used by either groups of students or by the individual needing some reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis and as an end to a process rather than a beginning. It is a good tutorial. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Geometry, volume 1 is a tutorial software and does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. It is strong in its use of graphics, animation and color. It would motivate most students. The program does not cover a lot of the course content but what it does, it does well. Its slowness could turn off the brighter student. **Rating: 4**

Numéro de catalogue: 1151

Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry

Software evaluated in 1988
Version Number 1.0
Montréal : Arrakis (1988) Inc., 1984
(Arrakis Advantage Series)
ISBN 0-13-352444-2

Description:
Geometry, volume 2 is a tutorial which covers the basic concepts of a secondary II geometry program. These concepts include: the circle, polygons, area of figures and spatial geometry. The tutorial's four step approach explains a concept, gives exercises related to the concept, tests and provides students with feedback. A simple query language permits students to ask for help.

Publisher: Arrakis (1988) Inc.
1216 Van Horne
Outremont, Québec H2V 1K3
Telephone: (514) 273-7409
Fax: (514) 273-1843

Distributor: Arrakis (1988) Inc.

Types: Tutorial; exerciser.

Users: Secondary, Cycle 1.

Education Programs: Mathematics, secondary.

Language: English.

Components: 1 book; 1 reference guide (36 pages).

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple II; Atari; Commodore 64.

Necessary Materials: 1 disk drive; joystick is optional; color or black and white monitor; color graphic adaptor; 64 K of RAM.

Price: $ 49.95. 1 to 9 copies: $ 49.95; 10 to 25 copies: $ 34.97; 26 to 49 copies: $ 32.47; 50 to 99 copies: $ 29.97; 100 copies and more: $ 24.98.
Licensing Procedure: Site licence is available. Contact distributor.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

Geometry, volume 2 : Plane and Space Geometry

Objectives: The objectives covered by Geometry, volume 2 correspond to topics taught in high school geometry program and are clearly stated in the accompanying guide. Upon completion the student will be able to distinguish among different types of polygons, find the area of simple plane figures, recognize the parts of simple plane and space figures and the difference between radius and diameter.

Content: Geometry, volume 2 is an appropriate tutorial for students mastering basic geometry concepts. The software is self-explanatory with little need for the accompanying documentation. The vocabulary is simple and the graphics support the concepts being presented. The material is covered in a logical order. More examples and review questions are needed as well as a strict adherence to the metric system. **Rating: C**

Educational Value: This software uses the electronic textbook or tutorial approach to learning. It provides the student with feedback and review of the material but does not promote a discovery or problem solving environment. There is some interaction. The student can at any time skip to another section of the program, review a concept or take a test. Students scores are not stored however. **Rating: C**

Education Programs: Geometry, volume 2 meets only a few of the objectives of the secondary mathematics program. It could be used to reinforce concepts or for the teachers wishing to individualize their program or meet the needs of students with specific learning styles. The topics covered by this software are general to geometry program. The presentation and the reliability of the material are acceptable. **Rating: C**

Design: Geometry, volume 2 is user friendly and offers a variety of screen presentations. It makes good use of color, graphics and animation. The text screens are uncluttered and easy to follow. The user has total control over running the program and there is no monotonous scrolling. Major weaknesses are its sluggishness and its lack of variety in creatively rewarding student responses. **Rating: C**

Adaptability to Education Applications: Geometry, volume 2 is a simple program to use, requiring a minimum of effort on the part of either student or teacher. Geometry might be used for groups or individual students needing some reinforcement. This is not the type of software which will lead to any connected activities. It would be used on an ad hoc basis and as an end to a process rather than a beginning. **Rating: C**

Synthesis of Evaluation: Geometry, volume 2 is a tutorial software and does not allow for much interaction nor does it encourage exploration and initiation of ideas. It is strong in its use of graphics and animation used to enhance the concepts presented. The program does not cover much of the geometry course of study but what it does, it does well. Its slowness could be a turn off for the brighter student. **Rating: 4**

Numéro de catalogue: 1152

Have a Good Trip

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Caroll-Ann Keating
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1987

Description :
Cet exerciseur ludique permet à l'utilisateur d'atteindre des objectifs qui sont liés à la compréhension de l'écrit en anglais. L'utilisateur est un agent de voyage qui doit analyser les besoins des clients, étudier diverses destinations touristiques, les consigner sur une fiche et, enfin, choisir la destination idéale pour chaque client. Ces démarches se font par choix de fonctions à l'écran.

Commentaires :
La mention dans la première page du manuel de référence voulant que le ministère de l'Éducation du Québec ait subventionné la production de ce logiciel est erronée.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Exerciseur; jeu; compréhension de textes.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (34 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante (type Epson FX); mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $ ou 0,175 $ par élève inscrit au 1er cycle du secondaire.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Have a Good Trip

Objectifs : Les objectifs généraux d'apprentissage sont précisés dans la documentation. Ils visent la compréhension de l'anglais écrit. Ces objectifs conviennent aux utilisateurs. Le logiciel permet la réalisation d'activités de mise en situation et d'objectivation.

Contenu : Le logiciel contient dix-neuf textes qui présentent les besoins de voyageurs potentiels et dix-neuf destinations touristiques. Ces textes sont réalistes et conviennent aux champs d'intérêt des élèves, mais ils sont tous du même niveau de difficultés. Le contenu est exempt de stéréotypes. Le niveau de langue et le vocabulaire sont pertinents. L'enseignant a accès à neuf options de gestion pédagogique. Un dictionnaire est accessible en tout temps. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et systématique, mais non progressive. Le renforcement est approprié et on fait une utilisation positive de l'erreur en l'indiquant à l'élève. L'accès constant au dictionnaire facilite la compréhension des textes. L'évaluation des apprentissages est de type formatif. L'enseignant peut voir les résultats de l'ensemble des élèves. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs, la démarche pédagogique et le contenu du logiciel sont conformes au programme d'anglais, langue seconde, du secondaire. **Cote : A**

Facture : La présence constante d'une ligne d'état au bas de l'écran et le nombre restreint de touches nécessaires à la manipulation du logiciel le rendent facile à utiliser. L'élève peut aisément cheminer dans le logiciel. Le graphisme et les textes conviennent, mais certains choix de couleur sont à revoir. Le rythme du logiciel est lent et la consultation du dictionnaire est limitée à une page-écran à la fois. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel s'intègre facilement en classe. Des activités de prolongement sont suggérées dans la documentation. Les textes ne peuvent être modifiés ou changés. L'enseignant peut cependant modifier ou ajouter des mots au dictionnaire; il peut aussi préparer les dossiers des élèves. Les fonctions de gestion pédagogique offertes à l'enseignant sont appropriées. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel résident dans la conformité aux objectifs du programme d'études, le réalisme et la pertinence des situations présentées à l'élève, le dictionnaire modifiable, l'utilisation positive de l'erreur et l'absence de problèmes de fonctionnement. Les faiblesses relevées sont le contenu fermé des textes, le niveau de difficultés uniforme, le choix de certaines couleurs et la lenteur d'exécution du logiciel. **Cote : 5**

Heure

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1560-7

Description :
Destiné aux écoliers, ce logiciel leur permet de faire des exercices d'écriture des nombres de 1 à 60 et de l'heure. Les questions sont affichées en gros caractères et leur nombre est déterminé par l'écolier. Les résultats obtenus sont affichés à la fin de l'exercice sous forme de tableau.

Commentaires :
L'évaluation du logiciel a été effectuée sur un ordinateur Apple IIe. La disquette ne comprend pas de guide pédagogique.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (2 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Heure

Objectifs : Relevant du domaine cognitif et allant du général au particulier, les objectifs d'apprentissage sont bien décrits, mais ils sont davantage adaptés aux écoliers de 1er cycle. Ils visent à leur permettre d'écrire sans faute les nombres naturels de 1 à 60, de connaître et d'écrire correctement l'heure.

Contenu : Le contenu du logiciel est précis et exact. Il permet d'atteindre les objectifs et d'approfondir la matière. Il est adapté aux écoliers de 1er cycle. Le nombre d'exercices est choisi par l'écolier. Les séquences d'apprentissage sont présentées dans un ordre logique. Les règles du français écrit sont respectées. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est axée sur le renforcement. Elle permet d'atteindre les objectifs, mais elle n'éveille pas la curiosité de l'écolier. L'interactivité est facilitée par des commandes et des messages simples. Les rétroactions et les renforcements sont variés et pertinents. Un tableau donne les résultats de l'écolier. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont en conformité avec le programme de mathématique du primaire. La démarche pédagogique ne concorde pas avec celle qui est proposée dans le programme, mais elle permet l'acquisition d'habiletés. **Cote : C**

Facture : Les messages et les commandes simples facilitent l'utilisation du logiciel. L'écolier peut maîtriser en partie le déroulement des exercices. Les possibilités de l'ordinateur pourraient être exploitées davantage. Le logiciel est fiable; il est protégé contre les manipulations erronées. Il n'est pas polyvalent. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à utiliser et demande très peu de travail pour l'intégrer en classe. L'enseignant ne peut l'adapter aisément à d'autres contextes d'enseignement. Il offre un tableau des résultats de l'ensemble des écoliers ayant fait les exercices. Ce logiciel conduit à des activités connexes et favorise la coopération lorsqu'il est utilisé par plusieurs écoliers à la fois. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel contient des activités intéressantes. Il peut être utile avant d'aborder les notions à l'étude pour vérifier les acquis des écoliers ou, à la fin des activités d'apprentissage, pour faire une synthèse. L'ordinateur pourrait être un moyen pertinent si l'aspect graphique était davantage mis à profit. La démarche pédagogique est à repenser afin qu'elle corresponde à celle du programme. **Cote : 4**

Homophones

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Emmanuel Chénard et Dolores Thibodeau
Laval : Éditions FM, 1987
ISBN 2-89047-167-5

Description :
«Homophones» est un logiciel sans contenu précis. L'utilisateur doit compléter des textes en choisissant l'homophone approprié. Il peut recevoir de l'aide en demandant un indice sur un mot en particulier ou en se référant au tutoriel qui lui présente l'ensemble de la notion. Il voit toujours ses résultats à la fin d'un exercice. L'enseignant a accès à un tableau des résultats des élèves.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514)324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique couleur; écran couleur; imprimante facultative; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $. Licence de commission scolaire : communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Homophones

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage touchent la reconnaissance et l'utilisation en contexte des homophones suivants : a, cet, dans, la, mes, ni, ou, on, peu, sa, sans, se, son, sur. Il s'agit cependant d'objectifs déduits puisqu'ils ne sont présentés ni à l'écran ni dans la documentation.

Contenu : Le logiciel présente quinze séries d'homophones (a, cet, dans, la, mes, ni, ou, on, peu, sa, sans, se, ses, son, sur) dans 45 phrases. Chaque série est attribuée à un groupe d'âge particulier. Les textes sont parfois trop denses pour les écoliers. Le contenu est progressif et complet. Le tutoriel est informatif et les trucs pour trouver un homophone approprié au contexte sont pertinents. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique convient aux utilisateurs. Ils ont trois essais pour trouver l'homophone exact dans une portion de texte. Ils cumulent des points à chaque bonne réponse, mais les points diminuent selon le nombre d'essais. La rétroaction et le renforcement sont visuels et sonores. L'enseignant peut choisir d'utiliser le logiciel en évaluation formative (tutoriel) ou sommative (test). **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel et la démarche pédagogique sont conformes au contenu et à la démarche pédagogique des programmes de français. **Cote : B**

Facture : Lorsque l'enseignant a réussi à le configurer, le logiciel est facile à utiliser. Il est fiable. Le graphisme, la couleur et le son sont appropriés. Les écrans de texte imposent cependant beaucoup de lecture. Les consignes qui permettent à l'enseignant de configurer la disquette pour le lancement et d'utiliser les fonctions d'édition se trouvent dans la documentation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel a un contenu ouvert. L'enseignant peut modifier ou remplacer une série d'homophones ainsi que les textes à compléter et les tutoriels qui s'y rattachent. Il peut également modifier les paramètres du logiciel (tutoriel ou test). Ce logiciel peut s'intégrer aisément en classe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel résident dans le contenu exact et approprié aux utilisateurs, la présence d'un tutoriel, la qualité des écrans, l'affichage des résultats et le fait qu'il ait un contenu ouvert. La trop grande densité des textes, pour les élèves, constitue le seul point faible de ce logiciel. **Cote : 4**

Identification des essences

Logiciel évalué en 1988
Version 1.01
par Paul Thibault
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Conçu pour les programmes de foresterie ou des sciences de la nature, ce logiciel facilite l'identification de quelques arbres et de leurs feuilles. Il familiarise l'utilisateur avec une clé d'identification qui représente les caractères visibles des feuilles et donne accès à un vocabulaire précis.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 de Comterm doté d'une mémoire de 512 Ko, de deux unités de disquette, d'un écran couleur et relié à une imprimante Epson FX-185.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle.

Programmes d'études : Foresterie; sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; imprimante souhaitable; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $. Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Identification des essences

Objectifs : Ce logiciel ne vise qu'un objectif du domaine cognitif : l'identification de quelques arbres par leurs feuilles. Cet objectif est clairement décrit dans la documentation. Il se subdivise en trois objectifs particuliers : identifier les essences en associant les caractères propres aux feuilles; reconnaître des feuilles présentées à l'écran; nommer des feuilles ramassées à l'aide d'une clé.

Contenu : Ce logiciel permet d'identifier douze essences indigènes du Québec. Étant donné l'objectif poursuivi, les contenus sont exacts et précis. La clé d'identification qui est présentée à l'utilisateur contient tous les éléments notionnels utiles allant des caractéristiques les plus larges aux caractéristiques les plus fines. Un vocabulaire intégré fournit la définition des termes employés. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et progressive. L'utilisateur apprend, à l'aide des diverses caractéristiques des feuilles et à l'aide d'un exercice présenté à l'écran, à identifier les feuilles qu'il a ramassées. Tout au long de la démarche, des commentaires et des renforcements sont fournis. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce didacticiel s'adresse principalement aux élèves du secteur de foresterie comme complément à des activités d'apprentissage touchant la botanique et la dendrologie. Il peut aussi servir dans les cours des sciences de la nature. Les contenus sont exacts et la démarche pédagogique respecte celle qui est proposée dans les différents programmes d'études. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est simple et agréable à utiliser. Les graphiques sont réalistes et bien définis. L'utilisateur ne fait appel qu'à un nombre très restreint de commandes. Le menu des commandes est constamment présent au bas de l'écran. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : «Identification des essences» étant un exerciseur, les contenus ne sont pas modifiables. Il ne contient pas de module de gestion pédagogique. Cependant, il peut être utilisé seul ou en équipe. Il est possible à l'utilisateur d'imprimer le résultat de son travail. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel poursuit certains objectifs particuliers des programmes d'études. Mais, ayant un contenu fermé, il ne peut servir que sur une base très ponctuelle. **Cote : 4**

Inspecteur

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Jacques Journault
Laval : Éditions FM, 1987
ISBN 2-89047-229-9

Description :
«Inspecteur» est destiné à l'enseignant et à l'élève du secondaire. Cet outil de mesure se présente sous la forme de deux modules de gestion et de deux modules d'évaluation pour le programme de mathématique de 1er cycle du secondaire. Ce logiciel favorise l'évaluation formative pour chaque élève, allège la tâche de l'enseignant dans sa compilation de notes et recouvre les objectifs du programme de mathématique.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM doté d'une mémoire vive de 640 Ko.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Gestionnaire d'instruments de mesure.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (48 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; 2 unités de disquette; imprimante; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 195,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Inspecteur

Objectifs : Ce logiciel vise l'évaluation formative pour chaque élève de 1er cycle du secondaire en le guidant dans son cheminement particulier à l'aide de données sur l'état de ses apprentissages en mathématique. Il vise à faciliter la tâche de l'enseignant pour ce qui est de la gestion des notes et de l'évaluation. Les objectifs sont bien décrits et adaptés aux utilisateurs.

Contenu : Ce logiciel contient un gestionnaire de notes et des modules d'évaluation qui permettent à l'enseignant d'organiser les contenus des différentes évaluations. Les contenus ainsi créés sont bien adaptés aux utilisateurs et permettent d'atteindre les objectifs fixés. Ils sont précis, exacts. La structuration du contenu d'évaluation favorise l'apprentissage. Les règles du français écrit sont respectées. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel propose une démarche pédagogique qui favorise l'atteinte des objectifs et qui facilite l'acquisition d'habiletés. L'élève peut facilement interagir; les messages sont clairs et précis. Les rétroactions et les renforcements sont peu variés, mais pertinents. Les résultats de l'évaluation sont présentés par une note sur 100. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et les contenus des modules d'évaluation sont en conformité avec le programme de mathématique de 1er cycle du secondaire. L'application de l'évaluation formative en milieu scolaire répond à une étape de la démarche pédagogique qui est proposée dans le programme de mathématique. Il existe une concordance entre la démarche pédagogique du logiciel et celle du programme d'études. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel est facile à utiliser par l'élève, mais il est un peu complexe pour l'enseignant qui organise les contenus d'évaluation. Les fonctions, les indications mnémoniques et les menus sont pertinents. Sur le plan technique, les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées. La présentation à l'écran est attrayante. Le logiciel est fiable surtout pour l'enseignant. Les instructions pour l'installation ne sont pas fiables. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Par le choix des contenus des modules d'évaluation qu'il offre, ce logiciel a un certain degré d'adaptabilité. Il demande un travail supplémentaire à l'enseignant qui doit apprendre à l'utiliser avant de l'intégrer en classe. La qualité de la gestion pédagogique est excellente. Ce logiciel est surtout conçu pour un élève à la fois. La documentation en facilite l'utilisation; elle est indispensable. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un outil précieux pour faire de la gestion pédagogique. Il peut sauvegarder plus de 65000 contenus d'évaluation différents, ce qui permet de respecter le rythme d'apprentissage, les connaissances des élèves et d'atteindre la majorité des objectifs du programme de mathématique de 1er cycle du secondaire. **Cote : 4**

J'ai vu un arbre

Logiciel évalué en 1988
Version 2.0
par Jean Grignon
Montréal : Québit Logiciels inc., 1987
ISBN 2-920634-12-7

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Le logiciel possède une banque de données qui recense les principales caractéristiques de différents types d'arbres et d'arbustes. L'utilisateur peut obtenir des renseignements sur un arbre ou un arbuste particulier. Il peut également, à partir de clés d'identification, obtenir la liste des feuillus et des résineux et leurs caractéristiques. Le logiciel permet d'identifier un arbre ou un arbuste au moyen de 23 caractéristiques pour les feuillus et de 18, pour les résineux.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Banque de données.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Écologie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (139 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante; écran monochrome; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école. Licence d'école : 50,00 $; 10,00 $ par disquette supplémentaire.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

J'ai vu un arbre

Objectifs : Le logiciel vise à faciliter la description et l'identification des arbres et des arbustes par une approche analytique, ce qui conduit à une meilleure connaissance de ces éléments de l'environnement. La documentation décrit de façon explicite les objectifs d'apprentissage qui guident l'utilisateur dans sa démarche d'observation et d'investigation.

Contenu : Le logiciel recense des renseignements pertinents sur 144 variétés de feuillus et 25 variétés de résineux. Il utilise un langage fondamentalement scientifique. Le contenu du logiciel pourrait être adapté aux élèves du secondaire si on limitait le choix des clés d'identification. L'utilisateur a la possibilité d'ajouter de nouvelles espèces dans la banque. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel est un outil de recherche qui permet à l'utilisateur de systématiser ses observations et qui présente une structure propice à une démarche progressive d'identification. En revanche, il ne prévoit pas d'explications ou de rétroactions supplémentaires pour faciliter cette démarche. **Cote : C**

Programmes d'études : Vu le nombre important de clés d'identification, le logiciel déborde le cadre du programme d'écologie du secondaire. Toutefois, une utilisation restreinte du logiciel permettrait d'atteindre certains objectifs de ce programme. La démarche analytique qui est proposée dans le logiciel s'inscrit dans une démarche scientifique. **Cote : C**

Facture : L'aide qui est apportée à l'utilisateur est succincte et la structuration des menus peut causer des difficultés aux non-initiés. Seule la documentation illustre les caractéristiques utiles à l'identification. L'entrée des observations est facilitée par l'affichage de la liste des possibilités d'entrée. L'utilisation d'abréviations nuit parfois à la lisibilité des fiches. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'adaptabilité du logiciel se limite à l'ajout et, le cas échéant, à la modification de nouvelles fiches d'identification. La documentation est essentielle. Elle fournit des renseignements pertinents sur le contenu traité et sur l'approche pédagogique sous-jacente. On y mentionne de plus des ressources bibliographiques. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Cette banque de données constitue un outil plutôt qu'un didacticiel. En raison des possibilités de tri et du nombre élevé des espèces répertoriées, elle est intéressante sur le plan didactique si l'enseignant met en place des activités complémentaires. En revanche, son utilisation n'est pas toujours simple; elle exige une bonne connaissance de base du sujet traité. **Cote : 4**

Le jardin

Logiciel évalué en 1988
Version 1.1
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1986
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-920869-22-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
A partir de jeux d'association et d'exercices psycho-moteurs liés au thème du jardin, ce logiciel vise l'acquisition, chez les enfants d'âge préscolaire, d'habiletés conceptuelles et fonctionnelles. Cet exerciseur ludique peut être utilisé avec le clavier ou avec le «tableau enchanteur».

Commentaires :
L'emploi d'un tablette tactile et d'une imprimante est recommandé.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 11 disquettes (9 ou 13 cm); 11 fiches pédagogiques; 5 fiches techniques; 6 fiches couleur pour le «tableau enchanteur»; 1 dossier histoire (20 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple IIe; Apple IIgs; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Tablette tactile «tableau enchanteur» souhaitable; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko. Le logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 429,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le jardin

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement décrits dans la documentation. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs visés pour chacun d'entre eux. La liste plus complète des objectifs paraît trop étendue. Il est peu réaliste de penser que les exercices permettront de les atteindre tous.

Contenu : Le contenu est approprié aux utilisateurs. Toutefois, on peut mettre en doute l'exactitude de certains contenus : ils sont, de fait, simplistes. Par ailleurs, ils ne constituent pas l'essentiel de la démarche pédagogique qui est suivie dans les fiches pédagogiques. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel propose des exercices intéressants. Ils ont cependant peu de rapport entre eux, mais ils sont liés au thème de l'histoire. La marche à suivre n'est pas évidente pour l'utilisateur à qui on ne donne pas toujours tous les renseignements nécessaires. La rétroaction, sonore ou graphique, est difficilement interprétable. Un renforcement pertinent termine certaines activités. **Cote : C**

Programmes d'études : L'ensemble des exercices du logiciel ne s'inscrit que très partiellement dans le programme d'éducation préscolaire. On n'y laisse pas suffisamment de place pour l'exploration, la recherche et la créativité. Ces exercices devraient donc servir d'activités complémentaires. **Cote : C**

Facture : Les sous-thèmes sont présentés sur une disquette différente marquée par un auto-collant. Au cours de certains exercices, les travaux peuvent être imprimés. Les fonctions sont faciles à utiliser. Il n'y a pas de temps imposé et les exercices peuvent être arrêtés en tout temps. Les dessins sont généralement bien faits, mais ils laissent parfois place à l'interprétation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut choisir parmi dix disquettes celle qui convient à l'utilisateur. Il doit lui donner des instructions pour utiliser et tirer profit du logiciel. Cependant, les messages touchant certains exercices ne sont pas clairs; des indices supplémentaires pourraient être ajoutés surtout dans le cas d'erreurs répétées. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce logiciel résident surtout dans la qualité du graphisme, des couleurs et du son. De plus, les fiches pédagogiques constituent des activités complémentaires qui favorisent l'exploitation du logiciel. En revanche, l'utilisation de l'ordinateur ne paraît pas essentielle pour ce type d'exercices, car elle ne permet d'atteindre que partiellement les objectifs du programme. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1159

Le S.C.R.I.B.E

Logiciel évalué en 1988
Version 4.1 F
par Paul Patenaude et Michel Warisse
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
ISBN 2-920980-00-9

Description :
Système de compilation des résultats scolaires et d'inscription au bulletin des élèves, ce logiciel s'adresse aux enseignants, plus particulièrement à ceux du secondaire. Il permet la création de listes d'élèves par groupe ou par matière, l'entrée de notes ou des absences et l'analyse statistique des résultats. Ce logiciel de gestion pédagogique permet d'imprimer des histogrammes et des rapports.

Commentaires :
Une garantie est offerte à partir de la date d'achat. Il est possible d'obtenir des copies de mise à jour moyennant des frais de manutention.

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Créateur de bulletins; système de compilation des résultats.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 3 disquettes (13 cm) ou 2 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (62 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Imprimante; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 640 Ko.

Prix : 60,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 120,00 $. Licence de commission scolaire : 60,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le S.C.R.I.B.E

Contenu : Ce logiciel-outil contient un module de gestion pédagogique. Les données sont arrondies à l'unité plutôt qu'au dixième. Le logiciel est ample dans les données qu'il permet de manipuler. Il correspond à l'expérience qu'on a de la gestion dans une classe ou dans une école, à ceci près que, quand on cumule des notes, les données de départ sont perdues. La langue est de qualité. **Cote : A**

Pédagogie : La structuration des modules du logiciel est bonne et correspond à une démarche progressive de gestion. Les menus et les messages permettent une bonne interactivité. L'utilisation de l'ordinateur est pertinente autant pour la somme des données à manipuler que pour les types de manipulations à faire. La documentation y gagnerait de suggérer une démarche à l'utilisateur et de contenir un glossaire. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est convivial par ses menus et l'utilisation des touches de fonction est appropriée. Pour entrer les données, on aurait préféré la souris au curseur. Fiable et performant, le logiciel présente agréablement une information dense. Le tableau global des résultats s'affiche trop vite; on ne rappelle pas toujours à l'utilisateur de sauvegarder son travail. La correction de données en colonnes est un peu malaisée. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser avec la documentation, à ceci près que les copies d'écran ne sont pas très claires dans la documentation. Grâce à ses nombreux modules, il s'adapte à divers besoins de gestion de l'utilisateur. Toutefois, il ne traite pas les rangs centiles, ce qui, pour certains, peut sembler limitatif. La gestion des dossiers des élèves suit celle des écoles du Québec. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel résident dans une bonne analyse des résultats des élèves, ce qui facilite l'évaluation formative pour un élève ou pour la classe. De ce fait, le logiciel permet aussi bien la gestion administrative que la gestion pédagogique. La faiblesse majeure du logiciel est qu'il ne sauvegarde pas les données intermédiaires lorsqu'on active la fonction de cumul des résultats de plusieurs colonnes. **Cote : 4**

Lecto

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Jacques Beauregard
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc., 1987
ISBN 2-921281-07-4

Description :
Destiné aux écoliers, ce didacticiel vise l'acquisition de l'habileté à lire. La documentation et le prétest sont inclus dans la disquette de l'enseignant. Le logiciel sauvegarde les résultats de chaque écolier. L'autre disquette lui présente cinq types d'activités sous forme de jeu.

Commentaires :
Une imprimante est nécessaire pour reproduire la documentation et les résultats des écoliers.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
Saint-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 838-8300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko; imprimante.

Prix : 67,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,13 $ par élève (minimum: 200,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Lecto

Objectifs : Selon la documentation, le logiciel vise à augmenter la compréhension et la vitesse de lecture. Pour atteindre ces objectifs, il exerce d'abord la perception globale et rapide des mots. Puis, il élargit le champ lexique afin que l'écolier puisse lire des groupes de mots (des syntagmes) et ainsi mieux comprendre le contenu d'un texte.

Contenu : La diversité et le grand nombre d'activités permettent d'atteindre les objectifs. Les exercices, bien gradués, respectent le niveau de compréhension et le rythme d'apprentissage des écoliers. Ils permettent aussi d'aiguiser la concentration et la mémoire. La qualité de la langue est très bonne. Le contenu est clairement présenté dans la documentation. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. En cas d'erreur, la bonne réponse est indiquée. Il y a un renforcement différent pour chaque exercice et il est donné après une bonne réponse. L'écolier peut facilement interagir avec le logiciel et travailler de façon autonome. Les résultats obtenus sont donnés à l'écolier et l'enseignant y a accès sous forme de tableau. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce didacticiel vise particulièrement l'amélioration de la compréhension en lecture. Il rejoint les deux volets de l'acte de lire, soit l'activité perceptovisuelle et l'activité intellectuelle. Les phrases sont significatives et le vocabulaire est adapté à l'écolier. Ce didacticiel peut être un complément à d'autres activités de lecture en classe. **Cote : A**

Facture : Les menus sont réservés à l'enseignant qui détermine, après le prétest, le niveau de difficultés et le contenu à voir. Ce didacticiel est facile à utiliser aussi bien par l'écolier que par l'enseignant. Chaque écolier a un mot de passe et il a la possibilité de sauvegarder ses données, même pendant une leçon. La présentation du texte et les couleurs sont agréables. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : On peut inscrire dix écoliers par disquette, ce qui réduit la manipulation. Il est possible de modifier ou de corriger une inscription du fichier d'un écolier. L'enseignant ne peut créer ou changer des exercices, mais il peut choisir le niveau de difficultés. Une feuille de route indique, par une cote, le cheminement de chaque écolier. La documentation est sommaire, mais elle contient l'essentiel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce didacticiel résident dans sa facilité d'utilisation, la possibilité d'un enseignement individualisé et le nombre d'exercices gradués qui permettent d'atteindre les objectifs d'apprentissage. Il permet une bonne gestion pédagogique. Ses faiblesses tiennent à la longueur de certains exercices et à une mauvaise lisibilité sur un écran monochrome. **Cote : 5**

Lilas

Logiciel évalué en 1988
Version 1.1
par Marthe Simard
Chicoutimi : Technogram inc., 1986

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Il s'agit d'un progiciel d'application éducative. Cette grammaire du français est destinée aux écoliers ainsi qu'aux élèves du secondaire et du collégial. Ce système expert interactif aide l'utilisateur en dialoguant avec lui lorsqu'il corrige les fautes de son texte ou lorsqu'il veut apprendre à les éviter. Les menus peuvent être paramétrés. L'utilisateur ne se sert que de dix touches de fonction. L'accès aux données est rapide.

Commentaires :
Ce système expert est la première grammaire française interactive à être mise sur le marché en Amérique du Nord.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Technogram inc.

Distributeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Types : Tutoriel; grammaire interactive.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (13 cm) ou 3 disquettes (9 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (149 pages); 1 manuel de référence (79 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; écran couleur ou monochrome; carte graphique CGA; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : Non disponible.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Lilas

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont déduits parce qu'ils sont peu explicités dans la documentation qui est convenable. Cette grammaire corrective habilite l'utilisateur à cerner le problème et à appliquer les bonnes règles grammaticales. La méthodologie et les tableaux référentiels d'acquisition sont suffisamment expliqués. Il existe un lien entre les modèles, les scénarios et la dynamique pédagogique propre à ce logiciel.

Contenu : Les renseignements et les exemples probants contenus dans cette grammaire interactive sont significatifs. Le logiciel peut être configuré selon les besoins des utilisateurs. Les contenus sont structurés : définitions, catégories grammaticales, cheminements logiques et exemples. La documentation est suffisante et assortie d'exercices complémentaires. Les modèles proposés sont parfois directifs. L'ensemble est de qualité. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique proposée à l'utilisateur est algorithmique. Pour les écoliers, le soutien de l'enseignant est essentiel. L'utilisateur doit déjà maîtriser les catégories grammaticales. La rétroaction est profitable et guide l'utilisateur. L'interactivité est bonne : l'utilisateur répond aux questions par oui ou non. Il reçoit de l'aide pour résoudre les problèmes. Le renforcement est neutre. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : B**

Programmes d'études : La démarche pédagogique et le contenu du logiciel sont conformes à ceux des programmes de français. Cet outil grammatical s'inscrit dans une pratique pédagogique réalisable en classe avec un ou plusieurs micro-ordinateurs. Ce logiciel apporte à l'enseignant et à l'utilisateur un soutien informatique en communication écrite. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est convivial. Les menus de cheminement sont bien découpés et bien présentés. L'utilisateur circule aisément et à son rythme (aller-retour autorisé en tout temps). Il a la pleine maîtrise de ses actions. Les fonctions sont continuellement affichées à l'écran. Pour l'utilisateur, il y a peu de touches à manipuler et aucune entrée de texte à effectuer. La présentation d'ensemble est sobre (couleur, graphisme, aucun son). Le logiciel est fiable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est relativement facile à intégrer en classe. Le guide pédagogique est essentiel : gestion technique, modèles, procédés, activités préalables et de prolongement, tableaux référentiels. Ce logiciel peut être classé comme système expert interactif. Flexible avec son menu qui peut être paramétré, ce logiciel s'adapte assez bien aux besoins des écoliers et des élèves du secondaire et du collégial. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce progiciel est un outil équilibré sur les plans technique et pédagogique; il est rapidement maîtrisé par tous. Une grammaire informatisée est habilement insérée dans une pratique pédagogique. L'exploitation du mode interactif est originale; ce mode aide l'utilisateur en dialoguant avec lui. Il s'agit d'un matériel flexible. Son point faible serait qu'il oblige à manipuler plusieurs disquettes si on ne dispose pas d'un disque rigide. Il répond parfaitement aux besoins de certains groupes d'utilisateurs. **Cote : 4**

Logimath

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Bernard Trottier et Edgar Valois
Laval : Éditions FM, 1987
ISBN 2-89047-168-3

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, ce logiciel permet de représenter graphiquement une fonction constante ou affine. D'abord, l'élève découvre à son rythme les éléments essentiels à cette représentation. Puis, il place des couples de nombres dans le plan cartésien. Ensuite, il s'auto-évalue et peut vérifier le travail déjà fait. Des guides d'activités l'aident dans sa démarche.

Commentaires :
Pour imprimer les accents sur un ordinateur PC d'IBM, il faut installer l'utilitaire GRAFTABL.COM sur la disquette Logimath.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Simulation; tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (15 pages); 4 guides d'activités.

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $. Licence de commission scolaire : communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Logimath

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage visent l'observation et l'analyse de la représentation graphique d'une fonction constante ou affine et la vérification à l'écran des exercices effectués en classe. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs fixés.

Contenu : Le contenu du logiciel rejoint les utilisateurs et convient à leurs champs d'intérêt. Le contenu est exact et son organisation est équilibrée. Sa structuration favorise l'apprentissage : illustrations et explications appropriées, exercices pratiques gradués et pertinents, respect du rythme d'apprentissage. Le vocabulaire est adapté aux élèves. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel tire bien parti des erreurs de l'élève, l'encourage, le guide par des messages appropriés et lui permet de s'auto-évaluer. Il favorise l'acquisition de connaissances, mais ne montre pas l'utilité de l'apprentissage réalisé (ex. : résoudre un problème de la vie courante). L'emploi du micro-ordinateur permet, entre autres, de modifier l'aspect d'un graphique; c'est aussi une motivation extrinsèque. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel traite, de façon appropriée, de l'objectif 1.3.3 du programme de mathématique du secondaire. Son contenu est équivalent à celui proposé dans le programme d'études. La démarche pédagogique concorde avec celle qu'il privilégie, même si elle ne prévoit pas de mises en situation (ex. : la représentation graphique associée à des situations puisées dans la vie courante). **Cote : B**

Facture : Le déplacement des axes et l'agrandissement du graphique permettent d'analyser tous les détails. Le déplacement d'un point et l'affichage simultané de ses coordonnées facilitent la compréhension. L'écran n'est pas toujours utilisé de façon intéressante, mais le logiciel exploite les capacités de l'ordinateur (calcul, graphiques). **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'utilisation de ce didacticiel interactif en classe est à la portée de tous les enseignants. La documentation leur fournit des renseignements d'ordre technique et leur suggère des approches pédagogiques. De plus, des guides d'activités aident l'élève dans son apprentissage. Toutefois, l'enseignant ne peut en modifier le contenu. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'une des forces du logiciel est, en plus d'atteindre ses objectifs, d'inviter au calcul mental. Cependant, une meilleure exploitation de l'écran et de l'affichage de certains caractères le rendrait encore plus convivial. **Cote : 4**

LogoWriter (English version)

Software evaluated in 1988
Version Number 2.0
by Seymour Papert and Brian Silverman
Pointe-Claire : Logo Computer Systems, 1987
ISBN 2-89371-004-2

Description:
LogoWriter is an upgrade of the LOGO language to which a word processor has been added. The functions of both are fully integrated. The first screen (front page) is used for text and/or graphics editing, and the reverse side (flip side) permits editing of LOGO procedures. Well structured teacher's manual and activity guides are provided with the software. Logowriter is available in English for primary, intermediate and secondary levels.

Comments:
The contents in the kit do not correspond to the list of items. The sequence to follow in the start-up procedure leads to a dead end. A knowledge of DOS procedure might be needed at this point.

Publisher: LOGO Computer Systems Inc.
B.P. 780
Pointe-Claire, Québec H9R 4Z5
Telephone: (514) 331-7090
Fax: (514) 331-1380

Distributor: LOGO Computer Systems Inc.

Types: Tool; programming language.

Users: Primary, Cycle 1; Primary, Cycle 2; Secondary, Cycle 1; Secondary, Cycle 2; Special education.

Education Programs: All.

Language: English. Also available in French.

Composantes: 1 diskette (9 ou 13 cm); activity cards; projects book; teacher's guide; reference guide.

Microcomputers: IBM PC and compatibles; Apple IIe; Apple IIgs; Macintosh.

Necessary Materials: 1 disk drive; printer; CGA, EGA and VGA adaptor; color monitor; RAM memo 128 Ko for Apple, 256 Ko for IBM, 1 Mb for Macintosh.

Price: $ 599.00 for Apple and IBM; $ 699.00 for Macintosh.
Licensing Procedure: School license: $ 0.37 by pupil registered in the school in 1988, september 30th. Home license: $ 199.00; for Macintosh: $ 235.00. Prices fixed by contract with the MEQ for Quebec schools. Minimum base price for Apple and IBM: $ 175.00; for Macintosh: $ 195.00. Prices effective until March 31, 1992.
Backup Copy: Not available.
Garantee: Not available.

LogoWriter (English version)

Objectives: Specific objectives are not clearly stated. Each of the activities is clearly and completely described and leads the students along a sequential learning process which goes from the simple to the more complex.

Content: The proposed activities are geared to the elementary level; it is however possible to adapt them for secondary studies. The definitions and exercises are structured to guide the user along a sequential learning process. Stereotypes are avoided. The language seems adequate but some sentences might be too long for the younger students. **Rating: A**

Educational Value: The pedagogical progression in the exercises is well paced and goes from the simple to the more complex. The activities presented and the actions needed are well coordinated. The usual messages provided by LOGO are still confusing and not explicit enough. Each activity in the teacher's manual is presented with suggested evaluation criteria. **Rating: A**

Education Programs: LogoWriter is a complete kit (pedagogical documentation and software) which seems to fulfil the need of many curricula. It is particularly useful as a problem solving tool. **Rating: A**

Design: The presence of keyboard posters and stickers is a must for the easy understanding of commands and function keys. The user guide should be updated (re: start-up procedures). Other common commands could also be added to the posters. The software is reliable and error free. The transfer from one function to another is easily accomplished. The graphics, color and presentation are excellent. **Rating: B**

Adaptability to Education Applications: Considering both the quality of the didactic material and its pertinence to the software and the quality of the activities presented, one can say that LogoWriter favors the integration of computer in the classroom. However, the teacher must have an understanding of the LOGO language and become familiar with the activities and documentation. A class presentation of each activity is needed before. **Rating: A**

Synthesis of Evaluation: LogoWriter's strong points are the following: the graphic and text integration within the same screen, the ease of manipulation of both language and software, the quality and quantity of pedagogical activities, its problem solving approach. Weaker points were detected in the user's guide and in the incomplete listing of working functions. **Rating: 5**

Numéro de catalogue: 1165

LogoWriter (version française)

Logiciel évalué en 1988
Version 2.0
par Seymour Papert et Brian Silverman
Pointe-Claire : Systèmes d'ordinateur Logo inc., 1987
ISBN 2-89371-029-8

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
«LogoWriter» est une refonte du langage LOGO auquel on a ajouté un traitement de texte. L'interactivité entre le langage et le traitement de texte est complète. L'utilisateur peut réaliser des textes et des graphiques sur un même écran et il peut écrire des procédures au verso. Un guide pédagogique et des guides d'activités structurées et progressives sont inclus dans le logiciel.

Commentaires :
Quatre affiches de 61 sur 76 cm sont incluses dans l'ensemble pour l'école.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Systèmes d'ordinateur Logo inc.
C.P. 780
Pointe-Claire (Québec) H9R 4Z5
Téléphone : (514) 331-7090
Télécopieur : (514) 331-1380

Distributeur : Systèmes d'ordinateur Logo inc.

Types : Outil; langage de programmation.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves; brochures de projet; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants; 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Apple IIe; Apple IIgs; Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur; mémoire vive de 128 Ko pour Apple, de 256 Ko pour IBM, de 1 Mo pour Macintosh.

Prix : 599,00 $ pour la version Apple ou IBM; 699,00 $ pour la version Macintosh.

Modalités de licence : Licence pour une commission scolaire : 0,37 $ par élève inscrit à l'école au 30 septembre 1988. Licence maison : 199,00 $ (Macintosh, 235,00 $). Les prix ont été fixés après entente avec le MEQ pour le réseau scolaire québécois. Montant de base pour Apple et IBM, 175,00; pour Macintosh, 195,00 $. Ces prix seront en vigueur jusqu'au 31 mars 1992.

Copie de sécurité : Non disponible.

Garantie : Disponible.

LogoWriter (version française)

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage ne sont pas explicitement décrits, mais, à la lecture des consignes inscrites dans les guides, l'utilisateur sait toujours ce qu'il doit faire. Les exercices facilitent les apprentissages qui vont du simple au complexe.

Contenu : Les exercices sont surtout adaptés aux écoliers, mais il est possible de les modifier pour les élèves du secondaire. Les définitions, les exemples et les exercices permettent à l'utilisateur de progresser dans ses apprentissages. Le contenu ne présente pas de stéréotypes. Le niveau de langue est bon. Parfois, les phrases sont un peu trop longues pour les écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et va du simple au complexe. La relation entre les consignes et les exercices à faire est évidente. Les messages à l'écran sont parfois déroutants. La rétroaction pourrait être plus complète. Des modes d'évaluation sont suggérés à l'enseignant dans le guide pédagogique. **Cote : A**

Programmes d'études : «LogoWriter» est un logiciel qui peut être intégré dans plusieurs programmes d'études, particulièrement dans des situations de résolution de problèmes. **Cote : A**

Facture : La présence d'une affiche et d'un autocollant sur le clavier facilite la manipulation des commandes et des fonctions. Certaines commandes devraient être expliquées davantage. Le logiciel est facile à utiliser, il est fiable et protégé contre les erreurs de manipulation. L'utilisateur n'aura pas de difficultés à circuler dans le logiciel. La couleur, la présentation du texte et le graphisme sont excellents. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La qualité de la présentation de ce logiciel et sa relation avec l'ordinateur, la qualité des exercices et la méthodologie suggérée en font un outil conçu pour être intégré en classe. Cependant, l'enseignant devra au préalable être en mesure de maîtriser le logiciel, connaître les exercices et avoir lu la documentation. Il devra aussi concevoir des mises en situation. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de «LogoWriter» sont l'intégration du graphisme et du texte sur un même écran, la facilité d'utilisation du logiciel, la qualité des guides d'activités et du guide pédagogique, la démarche de résolution de problèmes proposée. Sa seule faiblesse est que l'utilisation de certaines commandes n'est pas bien expliquée dans le guide d'activités. **Cote : 5**

Loi des gaz

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Virginia Tannanbaum
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Ce logiciel contient un tutoriel et un exerciseur sur la loi des gaz parfaits : P=C/V. La théorie est expliquée pas à pas, puis on demande à l'élève de résoudre des problèmes afin qu'il soit à même de constater s'il a bien assimilé les notions à l'étude.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Loi des gaz

Objectifs : Ce logiciel vise un objectif particulier du programme de chimie, celui d'enseigner la loi des gaz parfaits, c'est-à-dire que pour une masse de gaz et une température constantes, la pression est inversement proportionnelle au volume. L'objectif est clairement formulé dès l'amorce du logiciel.

Contenu : Le contenu est exact et sans fioritures. Le tutoriel s'en tient strictement à la notion qu'il doit faire comprendre et assimiler à l'élève. L'exerciseur présente des problèmes qui ne font pas appel à aucune autre connaissance qu'à celles qui sont privilégiées dans le tutoriel. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel suggère une démarche ascendante qui va du concret à l'abstrait. Dans le tutoriel, on part d'une représentation graphique du phénomène pour en arriver à son expression formelle. Par la suite, l'élève doit réutiliser cette formule pour résoudre des problèmes. **Cote : B**

Programmes d'études : La loi des gaz représentant un objectif d'apprentissage des programmes de chimie du secondaire, le logiciel cadre très bien, sous cet aspect, avec l'un ou l'autre des objectifs de ces programmes. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel n'est pas de la dernière génération; aussi, n'utilise-t-il pas toutes les possibilités de l'ordinateur. Axé sur une présentation fortement textuelle, cet outil ne suscite pas suffisamment la motivation de l'élève; il devient donc rapidement monotone. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Bien que peu motivant à la longue, le logiciel demeure quand même très simple à utiliser, même par un non-initié, car on n'a qu'à appuyer sur quelques touches. C'est un exerciseur à contenu fermé qui n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré ses faiblesses, ce logiciel peut quand même être utilisé, sur une base ponctuelle, pour renforcer les apprentissages chez certains élèves ou comme activité de rattrapage chez d'autres. **Cote : 4**

Lowry-Bronsted

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Lyle D. Wescott
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Sous le titre général de «Solutions acides-bases», ce logiciel présente, sous forme de tutoriel, la théorie de Lowry-Bronsted. Par la suite, il invite l'élève à solutionner une série de problèmes.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation du logiciel américain du même nom.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Lowry-Bronsted

Objectifs : Ce logiciel a pour but de faire comprendre et assimiler la théorie de Lowry-Bronsted sur les solutions acides-bases. Cet objectif particulier est clairement formulé dès l'amorce du logiciel.

Contenu : Le logiciel présente, de façon succincte, la théorie de Lowry-Bronsted. Il présente ensuite des problèmes dirigés. Les contenus correspondent bien aux objectifs poursuivis. **Cote : B**

Pédagogie : Sans démarche pédagogique particulière, cet exerciseur ne permet ni la sauvegarde ni l'impression des résultats. Les exercices sont dirigés pas à pas et l'élève peut demander le résultat s'il ne trouve pas lui-même la réponse. **Cote : C**

Programmes d'études : Tenant compte de la théorie à l'étude, les objectifs d'apprentissage s'inscrivent à l'intérieur des programmes actuels de chimie du secondaire. **Cote : B**

Facture : Le logiciel a une présentation simple : les cahiers d'exercices sont entièrement en format texte. Certaines pages-écrans sont trop chargées, donc difficiles à lire; vingt lignes de texte sur une page, ça devient rapidement monotone. Dans pareil cas, un manuel serait mieux adapté. **Cote : D**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. Les messages sont clairs et concis, ce qui le rend facile à utiliser. Cependant, il n'est indiqué nulle part que l'on doive répondre en se servant des majuscules; donc, une réponse inscrite en minuscules est rejetée. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est de qualité passable. Il ne pourrait sûrement pas servir pour l'apprentissage initial de la théorie de Lowry-Bronsted. Mais, à titre d'exercice complémentaire, de matériel de révision ou comme activité de mise à niveau, il pourrait être utilisé avec un minimum de succès. **Cote : 4**

Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-239-6

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 2e année contient trois exercices, sous forme de jeu, portant sur les nombres naturels. Le premier exercice traite des régularités par 1, par 10 et par 100. Le deuxième exercice est un jeu sur les soustractions. Le troisième exercice touche les additions d'un nombre de deux chiffres à un nombre de un chiffre. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette A

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés dans la documentation. Ils visent la reconnaissance des régularités ainsi que l'apprentissage de la soustraction et de l'addition. Ils conviennent aux utilisateurs visés et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 2e année. Cependant, le troisième exercice présente davantage un contenu d'enrichissement. Les résultats des opérations mathématiques sont exacts. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. L'interactivité est facile. Le renforcement est textuel et sonore; il est toujours du même type. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation; elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme, sauf celui du troisième exercice qui ne convient pas aux écoliers de 2e année. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Ils n'auront pas de difficultés à lire les messages et à entrer leurs réponses. Le déroulement est un peu lent, mais les calculs s'effectuent rapidement. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais il est possible de le supprimer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les renseignements d'ordre technique et les suggestions méthodologiques que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la fiabilité, la motivation qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1169

Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-239-6

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 2e année contient deux exercices, sous forme de jeu, portant sur les nombres naturels. Le premier exercice traite des soustractions de nombres de deux chiffres. Le deuxième exercice est un jeu sur l'addition. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (10 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 2e année : disquette B

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés dans la documentation. Ils visent la reconnaissance des soustractions pour lesquelles il est nécessaire d'effectuer un regroupement ainsi que la construction de tables d'addition. Ils conviennent aux utilisateurs et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 2e année. Cependant, le premier exercice présente davantage un contenu d'enrichissement. Les résultats des opérations mathématiques sont exacts. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. L'interactivité est bonne. Le renforcement est textuel et sonore; il est toujours du même type. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation; elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme, sauf celui du premier exercice qui ne convient pas aux écoliers de 2e année. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Ils n'auront pas de difficultés à lire les messages et à entrer leurs réponses. Le déroulement est un peu lent, mais les calculs s'effectuent rapidement. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais il est possible de le supprimer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les renseignements d'ordre technique et les suggestions méthodologiques que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la fiabilité, la motivation qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1170

Math-Thématique, série 2 : 3e année

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-241-8

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 3e année contient quatre exercices, sous forme de jeu, portant sur les nombres naturels. Le premier exercice traite de la soustraction de nombres de trois chiffres. Le deuxième exercice permet de revoir les tables de multiplication. Le troisième exercice traite aussi des multiplications. Le quatrième exercice touche le repérage d'un point sur une grille. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (18 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 3e année

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés dans la documentation. Ils visent l'estimation du résultat d'une soustraction, la multiplication de deux nombres inférieurs à 10 et l'habileté à situer des points sur un diagramme. Ils conviennent aux utilisateurs et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 3e année. Les résultats des opérations mathématiques sont exacts. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. L'interactivité est bonne. Le renforcement est textuel et sonore; il est toujours du même type. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation; elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme d'études. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée, sauf pour les premier et quatrième exercices où l'automatisme l'emporte. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Ils n'auront pas de difficultés à lire les messages et à entrer leurs réponses. Le déroulement est un peu lent, mais les calculs s'effectuent rapidement. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais il est possible de le supprimer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les renseignements d'ordre technique et les suggestions méthodologiques que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail pour les écoliers complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la fiabilité, la motivation qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices proposés sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 5**

Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-243-4

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 4e année contient trois exercices, sous forme de jeu. Le premier exercice traite des additions et des soustractions. Le deuxième exercice est un jeu d'estimation à partir d'une représentation à l'écran. Le troisième exercice porte sur la multiplication d'un nombre par un facteur à un chiffre. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette A

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage présentés dans la documentation visent la résolution d'une addition ou d'une soustraction incomplète, l'estimation de longueurs exprimées en centimètres et l'apprentissage de la multiplication. Ils conviennent aux utilisateurs. Un objectif du troisième exercice vise la compréhension de la multiplication. Il est non pertinent puisque le logiciel ne fournit pas d'explications.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 4e année. Cependant, le troisième exercice présente davantage un contenu d'enrichissement. Les résultats des opérations mathématiques sont exacts. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. L'interactivité est bonne. Le renforcement est textuel et sonore; il est toujours du même type. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation; elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme, sauf celui du premier exercice qui ne convient pas aux écoliers de 4e année. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Ils n'auront pas de difficultés à lire les messages et à entrer leurs réponses. Le déroulement est un peu lent, mais les calculs s'effectuent rapidement. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais il est possible de le supprimer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les renseignements d'ordre technique et les suggestions méthodologiques que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail pour les élèves complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la fiabilité, la motivation qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 5**

Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-243-4

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 4e année contient quatre exercices, sous forme de jeu, portant sur les nombres naturels. Le premier exercice traite de la multiplication; le deuxième exercice, de la division; le troisième exercice, de l'addition de nombres de plusieurs chiffres. Le quatrième exercice est un jeu sur la division avec reste. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (18 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 4e année : disquette B

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés dans la documentation. Ils visent à consolider les acquis dans les domaines de la multiplication et de la division et à faire acquérir des habiletés de calcul mental dans l'addition de nombres à plusieurs chiffres. Ils conviennent aux utilisateurs visés et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 4e année. Les résultats des opérations mathématiques sont exacts. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. L'interactivité est bonne. Le renforcement est textuel et sonore. Il est toujours du même type. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation; elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Ils n'auront pas de difficultés à lire les messages et à entrer leurs réponses. Le déroulement est un peu lent, mais les calculs s'effectuent rapidement. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais il est possible de le supprimer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les suggestions méthodologiques et les renseignements d'ordre technique que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail pour les écoliers complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la fiabilité, la motivation qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices proposés sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 5**

Math-Thématique, série 2 : 5e année

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-245-0

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 5e année contient trois exercices, sous forme de jeu, portant sur les nombres à virgule et les fractions. Le premier exercice est une recherche d'équivalences monétaires. Le deuxième exercice traite des suites de nombres décimaux. Le troisième exercice est un jeu sur le glissement de figures géométriques congruentes. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350 boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 5e année

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés dans la documentation. Ils visent la construction de nombre décimaux, l'apprentissage des régularités avec des nombres décimaux et la reconnaissance de figures congruentes. Ils conviennent aux utilisateurs et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 5e année. Les résultats des opérations mathématiques sont exacts. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. L'interactivité est bonne. Le renforcement est textuel et sonore; il est toujours du même type. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentisage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation et elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Ils n'auront pas de difficultés à lire les messages et à entrer leurs réponses. Le déroulement est un peu lent, mais les calculs s'effectuent rapidement. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais il est possible de le supprimer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les suggestions méthodologiques et les renseignements techniques que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail pour les écoliers complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la fiabilité, la motivation qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices proposés sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 5**

Math-Thématique, série 2 : 6e année

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Doug Super
Laval : Éditions FM, 1988
(Math-Thématique)
ISBN 2-89047-247-7

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cette disquette destinée aux écoliers de 6e année contient trois exercices, sous forme de jeu, portant sur les nombres à virgule et les fractions. Les deux premiers exercices sont des jeux sur les nombres décimaux. Le troisième exercice traite de l'estimation de la mesure d'un angle. Le fascicule fournit l'information nécessaire à l'intégration du logiciel en classe.

Commentaires :
Des fiches de travail pour les écoliers complètent la documentation. L'enseignant peut les reproduire. La version originale de cette série a été faite en anglais par Houghton Mifflin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 59,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Math-Thématique, série 2 : 6e année

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés dans la documentation. Ils visent la mise en ordre de nombre décimaux et l'estimation de la mesure d'un angle. Ils conviennent aux utilisateurs et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu convient aux écoliers de 6e année. Il existe cependant des imprécisions, dans le premier exercice, entre la description faite dans la documentation et l'exécution du jeu à l'ordinateur. Le contenu du logiciel complète les activités en classe et il est présenté selon un niveau de difficultés croissant. Le vocabulaire utilisé à l'écran convient aux écoliers. **Cote : B**

Pédagogie : Les exercices motiveront les écoliers et leur permettront d'approfondir des notions de base. Ils travailleront souvent en résolution de problèmes. Dans le premier exercice, la mise en ordre des nombres à virgule se fait difficilement. Le renforcement est textuel et sonore; il est toujours du même type. C'est le nombre de points accumulés qui indique à l'écolier s'il a réussi ou non un exercice. **Cote : B**

Programmes d'études : La relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux du programme d'études est définie dans la documentation; elle est appropriée. Le contenu est conforme à celui du programme. La démarche de résolution de problèmes proposée dans le programme est respectée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Cependant, dans le premier jeu, le gagnant est toujours le joueur numéro 1; dans le troisième jeu, les messages défilent trop rapidement. Les écoliers ne se servent que d'un minimum de touches. Le déroulement du logiciel est un peu lent. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Le son peut être gênant, mais on peut le supprimer. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les suggestions méthodologiques et les renseignements d'ordre technique que contient le fascicule faciliteront l'intégration du logiciel en classe. Les fiches de travail pour les écoliers complètent bien les séances de travail à l'ordinateur. Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'y a pas de module de gestion pédagogique intégré au logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'exactitude du contenu, la facilité d'utilisation, la motivaton qu'il suscitera chez les écoliers et la facilité d'intégration en classe. Le contenu fermé, des erreurs de programmation et l'absence de module de gestion pédagogique sont ses points faibles. Les exercices sont pertinents, mais les apprentissages pourraient tout aussi bien être faits en utilisant les méthodes habituelles. **Cote : 4**

Mentor

Logiciel évalué en 1988
Version 1.1
par Louise Desjardins et Maurice Hervieux
Sainte-Foy : Logiciel Avenue inc., 1988
ISBN 2-550-17756-8

Description :
«Mentor» est un logiciel-outil d'aide à l'écriture qui permet à l'élève d'apprendre et de mettre en pratique des notions grammaticales tout en écrivant un texte libre à l'aide d'un éditeur de texte simple compatible avec les traitements de texte Macintosh. Le logiciel peut aussi être utilisé pour construire des répertoires de textes et de dessins à l'intention des élèves.

Commentaires :
Ce logiciel a été conçu par le collège de Maisonneuve et la Direction générale de l'enseignement collégial du MESS. Il a été évalué sur un Macintosh SE doté d'un clavier étendu.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Logiciel Avenue inc.
2162, boul. Charest Ouest
Sainte-Foy (Québec) G1N 2G3
Téléphone : (418) 682-6968
Télécopieur : (418) 681-1055

Distributeur : Logiciel Avenue inc.

Types : Logiciel d'aide à l'écriture.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (75 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette de 800 Ko; imprimante; logiciel MacDraw pour créer de nouveaux répertoires; écran monochrome; mémoire vive de 512 Ko.

Prix : 350,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 350,00 $. Licence de commission scolaire : communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mentor

Objectifs : Avec ce logiciel, dans toute situation d'écriture, les objectifs d'apprentissage peuvent être adaptés aux utilisateurs et aux programmes de français du secondaire puisque l'éditeur de répertoires permet de tailler sur mesure les unités d'apprentissage en considération des élèves.

Contenu : Ce logiciel contient des répertoires des principales erreurs liées à l'homophonie et à l'orthographe des mots invariables. A mesure que l'élève écrit son texte, le logiciel signale les possibilités d'erreurs et affiche les explications grammaticales selon trois types. Les répertoires sont bien faits quoiqu'ils manquent un peu de profondeur. Ils peuvent être modifiés par l'enseignant. **Cote : A**

Pédagogie : Parce qu'il existe trois types possibles d'explications, la démarche pédagogique peut être adaptée aux besoins des élèves. L'interactivité est très bonne. Le renforcement est positif : l'élève, en écrivant, peut constater qu'il ne s'est pas trompé ou, s'il a commis une faute, recevoir une aide et non un jugement. L'utilisation de l'ordinateur est pertinente puisque les erreurs sont rapidement corrigées. **Cote : A**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel correspond aux programmes de français du secondaire et à la démarche de mise en situation d'écriture. Comme il est possible de créer de nouveaux répertoires, il peut être intégré dans plusieurs autres matières qui font appel à des explications de termes, au repérage d'objets ou à des traductions. **Cote : A**

Facture : Par la présence de menus déroulants et de dialogues constants propres au système Macintosh, le logiciel est facile à utiliser; il est fiable et performant. Les textes créés par les élèves peuvent être transportés sur des traitements de texte Macintosh. La lisibilité à l'écran est très bonne. La documentation est claire et bien structurée. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Tel quel, le logiciel peut être intégré en classe. Les contenus des répertoires peuvent cependant être modifiés, ce qui demandera une bonne somme de travail à l'enseignant. La documentation destinée à l'enseignant fournit les renseignements d'ordre technique nécessaires et quelques suggestions méthodologiques; celle de l'élève n'est qu'un mode d'utilisation du logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel sont sa facilité d'utilisation, son adaptabilité au rythme d'apprentissage des élèves, sa conformité au contenu des programmes ainsi que ses mises en situation concrètes d'écriture. Les seules faiblesses touchent la profondeur relative des répertoires et une erreur technique de préparation des disquettes pour les élèves dans le guide de l'enseignant. **Cote : 5**

Mentor I

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
La Baie : Télémentor inc., 1987

Description :
«Mentor I» traite du concept de la mémoire informatique. La disquette de l'élève est divisée en quatre modules d'apprentissage, chaque module contenant une partie notionnelle, des exercices et un test. La disquette de l'enseignant lui permet de vérifier les réponses d'un seul élève à la fois, question par question ou pour l'ensemble d'un test.

Commentaires :
La carte d'enregistrement contenue dans le guide de l'enseignant permet de recevoir les mises à jour du logiciel. Si le son est sélectionné sur un Max-20, il faut charger le GW-BASIC en mémoire.

Éditeur : Télémentor inc.
290, rue des Rosiers
La Baie (Québec) G7B 4H1
Téléphone : (418) 696-1954

Distributeur : Télémentor inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Agent de bureau; commerce et secrétariat.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 2 fascicules (16 et 21 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; imprimante facultative; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : Non disponible.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 750,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Mentor I

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement présentés dans la documentation et à l'écran. Ils sont sériés d'un objectif général aux objectifs particuliers. Le contenu devrait permettre d'atteindre les objectifs, sauf celui du quatrième module qui n'est pas suffisamment détaillé.

Contenu : Les quatre modules touchent les formes et les types de mémoire informatique, les étapes de mémorisation et l'automatisation du travail. Le contenu est exact, mais il manque de profondeur pour les utilisateurs visés, particulièrement dans le quatrième module. Sa présentation est un peu puérile. Les analogies sont pertinentes et intéressantes. On note des fautes d'orthographe et de style à l'écran et dans la documentation. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique est systématique et progressive. L'interactivité est bonne et le renforcement est agréable. L'élève a constamment accès à un dictionnaire. Les évaluations proposées sont tantôt formatives, tantôt sommatives. L'enseignant a accès aux résultats d'un seul élève à la fois. L'utilisation de l'ordinateur n'est pas forcément justifiée. **Cote : B**

Programmes d'études : Dans le guide pédagogique, les auteurs visent les programmes suivants : introduction à la science de l'informatique, agent de bureau, secrétariat et commerce. Le contenu n'est cependant pas assez détaillé pour permettre d'atteindre les objectifs de ces programmes d'études. Ce logiciel peut servir d'initiation à un groupe beaucoup plus large. **Cote : D**

Facture : Le logiciel est fiable et très facile à utiliser. Les touches à manipuler sont continuellement présentes au bas de l'écran. Le déroulement est un peu lent puisqu'il fait continuellement appel à l'unité de disquette. L'élève maîtrise le déroulement des exercices. La lisibilité est très bonne; le graphisme est d'excellente qualité et le son est judicieusement utilisé. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut facilement être intégré en classe. L'enseignant ne peut en modifier le contenu et il devra préparer une disquette pour chaque élève. Le module de gestion pédagogique est incomplet : il ne permet pas d'avoir l'ensemble des résultats de la classe. La documentation est bien faite. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel sont la fiabilité et la facilité d'utilisation, la qualité des analogies et des écrans ainsi que la diversité des évaluations. Ses faiblesses sont le manque de profondeur du contenu, la non-conformité du contenu avec les programmes d'études de même que les erreurs d'orthographe et de formulation. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1177

Mon cahier d'écriture liée

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Pierre Mercier
Laval : Croquimage inc., 1986
ISBN 2-920976-00-1

Description :
Destiné aux écoliers des 1er et 2e cycles, ce logiciel d'apprentissage de la calligraphie permet la création à l'imprimante d'exercices personnalisés. Les pages sont lignées (simple, double ou avec un pointillé) et comportent ou non le texte imprimé par l'ordinateur, tel qu'on l'a tapé. Le logiciel ne comporte pas de fonctions d'édition évoluées.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Croquimage inc.
C.P. 247, Succursale Laval-des-Rapides
Laval (Québec) H7N 4Z9
Téléphone : (514) 662-5659

Distributeur : Croquimage inc.

Types : Outil de création d'exercices.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PC Jr d'IBM; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 59,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 89,00 $. Licence de commission scolaire : 45,00 $ par école primaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Mon cahier d'écriture liée

Objectifs : Les objectifs sont implicites, mais il faut préciser que l'apprentissage visé, la calligraphie, exige des exercices moteurs traditionnels après l'utilisation du logiciel. A l'écran, l'écolier apprend seulement à reconnaître un modèle d'écriture liée. L'enseignant pourrait ajouter des objectifs d'apprentissage de l'orthographe et du vocabulaire au logiciel intégré en classe.

Contenu : Le contenu est adapté aux écoliers, mais il ne peut être acquis que par des exercices traditionnels. Les signes à calligraphier sont dessinés plus gros à l'écran que dans les cahiers habituels. Le texte à calligraphier est au choix de l'utilisateur, écolier ou enseignant. Il doit tenir sur quatre lignes entre lesquelles est introduite une ligne vierge pour permettre de copier. **Cote : C**

Pédagogie : Le logiciel ne comporte pas de démarche pédagogique particulière, mais il peut servir comme aide à la création d'exercices personnalisés et comme déclencheur. Les caractères calligraphiés s'affichent instantanément à l'écran au lieu de se dessiner graduellement. **Cote : C**

Programmes d'études : Le logiciel respecte les normes de la calligraphie qui sont proposées dans les programmes d'études pour les majuscules. Les minuscules sont conformes, à l'exception des lettres x et z pour lesquelles on constate quelques petites différences. **Cote : A**

Facture : Bien conçu et facile à utiliser, ce logiciel est très bien protégé contre les erreurs de manipulation. On ne peut pas, cependant, en sortir quand on veut et il n'offre pas de véritables fonctions d'édition. La présentation à l'écran est équilibrée, de bonne dimension et agréable, mais certains traits des majuscules peuvent être confondus avec le lignage à l'écran. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Facile à intégrer en classe, ce logiciel est ouvert à l'insertion de textes adaptés à chaque écolier. Il doit absolument être complété par des exercices manuels. La documentation est bien faite, mais elle ne suggère aucune approche pédagogique. L'enseignant peut utiliser le logiciel pour préparer du matériel didactique, tels des exercices. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce logiciel résident principalement dans le fait que l'enseignant et l'écolier peuvent facilement s'en servir: le premier, pour créer du matériel didactique; le second, pour sauvegarder ses activités d'apprentissage. Cependant, pour faciliter l'apprentissage de la calligraphie, il serait souhaitable que le logiciel aille plus loin, c'est-à-dire qu'il démontre pas à pas le tracé des lettres. **Cote : 4**

Nasamath

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par André Davidson et René Parenteau
Laval : G.R.M.S., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves du 2e cycle du secondaire, cet exerciseur a pour objectifs de faciliter l'apprentissage des fonctions polynomes et de nombres réels, de tracer des graphiques, de déterminer le domaine et le champ, de même que certaines fonctions particulières, conformément au programme de mathématique de 5e secondaire. Il privilégie les mises en situation (diverses missions spatiales). L'élève dispose d'un cahier de bord qui le guide dans sa démarche.

Éditeur : G.R.M.S.
C.P. 158
Laval (Québec) H7L 1K9
Téléphone : (514) 963-1211

Distributeur : G.R.M.S.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (27 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Nasamath

Objectifs : L'objectif général est explicite. Il s'agit d'initier les élèves de 2e cycle du secondaire aux fonctions polynomiales et réelles. La maîtrise du logiciel permet d'atteindre cet objectif.

Contenu : Le contenu du logiciel favorise l'apprentissage en tant qu'initiation à l'étude de diverses fonctions, mais il ne propose qu'un exercice par activité. Des illustrations intéressantes, des explications et des définitions justes de même qu'un vocabulaire pertinent guident l'élève. Deux erreurs relatives à la réciproque apparaissent aux missions 8 et 9 ainsi que quelques fautes d'orthographe. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet aux élèves d'avoir une meilleure idée de l'utilité des fonctions pour résoudre des problèmes de la vie courante. Ce logiciel pourrait davantage tirer parti des erreurs des élèves et suggérer des mises en situation moins fictives. Les notions à l'étude dans le guide d'activités sont affichées à l'écran. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel touche certains objectifs particuliers du programme de mathématique du secondaire. Certains éléments du contenu dépassent les exigences du cours : les fonctions demi-cercle et demi-ellipse représentent un contenu d'enrichissement. La démarche pédagogique s'approche de celle qui est privilégiée dans le programme d'études. **Cote : A**

Facture : Le logiciel exploite l'écran de façon intéressante, utilise efficacement les possibilités de l'ordinateur (ex. : calcul, graphique, couleur) et transmet le contenu (ex. : un survol, une initiation aux différents genres de fonctions) de façon appropriée. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Quoique ce didacticiel dépasse les exigences du programme d'études, il peut être intégré en classe par la majorité des enseignants. Cependant, ils ne peuvent en modifier le contenu, car il est fermé. Il n'y a pas de documentation, mais un cahier de bord guide l'élève. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel constitue une amorce efficace pour l'étude de diverses fonctions et il est un outil de soutien pour la correction. Le repérage d'un point et l'affichage simultané de ses coordonnées ajoutent à l'exploitation de l'écran. Toutefois, il ne permet pas d'étudier l'influence des paramètres d'une fonction, ne propose qu'un exercice par activité et suggère des mises en situation fictives. **Cote : 4**

Les naturels

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Jacques Beauregard
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc.,
1987
ISBN 2-921281-08-2

Description :
Ce didacticiel contient 400 leçons sur les quatre opérations arithmétiques de base dans l'ensemble des nombres naturels, couvrant ainsi des objectifs d'apprentissage du primaire et du 1er cycle du secondaire. Il vise l'apprentissage et l'application des procédés de résolution de problèmes. La réussite des exercices amène un renforcement sous forme d'animation. En cas d'erreur, une aide est fournie à l'utilisateur.

Commentaires :
La documentation se trouve sur la disquette «Maître». Une imprimante est nécessaire pour avoir en main cette documentation et les résultats des élèves.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
Saint-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 838-8300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko; imprimante.

Prix : 67,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,13 $ par élève (minimum : 200,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Les naturels

Objectifs : Ce didacticiel vise l'apprentissage de chacune des quatre opérations mathématiques. Des exercices gradués sont proposés à l'utilisateur. La documentation décrit chacun des objectifs. La réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : L'ensemble des leçons présente un contenu pertinent, progressif, très étendu, mais fragmenté par la division en petites unités d'apprentissage. L'apprentissage des procédés semble conforme aux méthodes généralement utilisées, sauf peut-être dans les cas où un seul des termes de l'opération est illustré par des dessins. **Cote : B**

Pédagogie : L'apprentissage se fait d'abord avec l'animation. Après une mauvaise réponse, le logiciel fournit une rétroaction susceptible d'aider l'utilisateur, mais elle ralentit parfois le déroulement de la leçon. La rapidité de réponse entre quelquefois en jeu. Une bonne réponse amène un renforcement. L'utilisateur ne peut déroger à la démarche proposée ni connaître ses résultats. **Cote : B**

Programmes d'études : Les exercices s'inscrivent surtout dans le contexte du programme de mathématique du primaire. En raison de l'étendue du contenu traité, ce logiciel peut être utile aussi bien au 1er qu'au 2e cycle du primaire. Il pourrait également aider des élèves de 1er cycle du secondaire. **Cote : B**

Facture : Ce didacticiel est simple à utiliser. Il suffit de suivre, de façon stricte, le cheminement qui est déterminé par l'enseignant. Le logiciel permet à l'utilisateur de poursuivre son cheminement à partir du point atteint au cours de la dernière séance de travail. La présentation est agréable et inclut des graphiques. L'utilisateur n'est pas informé des critères d'évaluation utilisés. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant détermine le cheminement de chaque élève en lui indiquant les leçons à suivre et leur ordre de présentation. Le logiciel permet à l'enseignant de consulter et d'imprimer les résultats obtenus par chacun des dix élèves qui peuvent utiliser la disquette. La documentation donne les renseignements essentiels. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel constitue un outil pédagogique intéressant à cause surtout de l'ampleur de la banque d'exercices proposés, de l'aide apportée à l'utilisateur qui éprouve des difficultés à réussir les exercices et des possibilités de gestion pédagogique qu'il offre à l'enseignant. Toutefois, la démarche que doit suivre l'utilisateur est très morcelée et elle manque de souplesse. **Cote : 5**

Nombre d'Avogadro

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Kevin Vanderwater
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Ce logiciel qui se déroule à l'aide d'une simple touche au clavier amène l'élève, par une représentation graphique, à comprendre ou à se faire une image de ce que peut représenter le nombre d'Avogadro.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGAI; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Nombre d'Avogadro

Objectifs : Le seul objectif d'apprentissage est de fournir une démonstration graphique animée de l'importance en grandeur du nombre d'Avogadro, nombre représentant une mole.

Contenu : Ce tutoriel n'a pas de contenu particulier si ce n'est le nombre d'Avogadro lui-même. **Cote : B**

Pédagogie : Étant un tutoriel, ce logiciel ne comporte pas de démarche pédagogique. C'est l'équivalent d'un court métrage de cinq minutes sur bande vidéo. **Cote : B**

Programmes d'études : Le nombre d'Avogadro, bien que fort utilisé en chimie, ne constitue pas un objectif d'apprentissage par lui-même. **Cote : C**

Facture : Ce logiciel graphique animé, très simple, simule l'empilage de feuilles de papier jusqu'à l'obtention d'une mole de feuilles. On indique à la fin de la démonstration qu'il faudrait six millions de ponts de feuilles de papier reliant la terre à la planète Mars pour y arriver. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel graphique animé se déroule de façon autonome comme un film. L'élève n'est que spectateur. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Il s'agit d'un tutoriel tout à fait particulier pour lequel les critères d'évaluation habituels sont difficilement applicables. Cette démonstration animée pourrait avoir un certain effet sur l'idée que les élèves peuvent se faire d'un nombre très grand comme le nombre d'Avogadro. **Cote : 4**

La nouvelle

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Jocelyne Bisaillon
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1988

Description :
Destiné aux élèves de 4e et 5e secondaire, ce logiciel facilite la conception d'un plan pour la production d'une nouvelle. Une première partie propose à l'élève des options qui l'aident à structurer son plan. La deuxième partie lui fournit un vocabulaire adapté au sujet du discours. L'élève peut recourir à une fonction d'assistance et il dispose d'un bloc-notes intégré.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (26 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $ ou 0,175 $ par élève inscrit au 2e cycle du secondaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La nouvelle

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel vise à aider l'élève à comprendre la structure et à définir les éléments constituants d'une nouvelle. Bien adapté aux utilisateurs, ce tutoriel permet d'atteindre les objectifs par la répétition d'exercices variés.

Contenu : Le contenu respecte tous les aspects de ce type de discours. Les suggestions permettent non seulement de concevoir un plan, de le modifier, mais aussi de l'analyser. Les données sont à jour et pertinentes. Les explications sont claires et quelques exemples sont donnés. La qualité de la langue est excellente. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet à l'élève de suivre toutes les étapes de conception d'un plan. Les suggestions, autant pour ce qui est des aspects du discours que des idées, ainsi qu'un vocabulaire choisi facilitent l'atteinte des objectifs. L'interactivité est facile. Il n'y a ni renforcement ni rétroaction. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel facilite l'atteinte d'objectifs essentiels du programme de français du secondaire. Il traite particulièrement de l'habileté à produire un discours en donnant à l'élève une technique pour la conception d'un plan. Il vise aussi l'acquisition de connaissances relatives à la situation de communication. **Cote : A**

Facture : Les menus et les sous-menus sont clairement affichés. L'élève peut à tout moment circuler dans le logiciel. Cependant, il ne peut y avoir de transfert de fichier d'un logiciel à un autre comme dans un traitement de texte. Les pages-écrans sont présentées de façon claire. Chaque élève a un mot de passe et peut conserver ses données sur disquette en tout temps. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu du logiciel ne peut pas être modifié, mais l'enseignant peut gérer les dossiers des élèves. Le logiciel peut toucher d'autres élèves de l'éducation des adultes et du collégial. Il conduit à des activités connexes, soit la production et l'analyse d'une nouvelle. La documentation, sommaire, fournit des renseignements d'ordre technique et des suggestions d'approches pédagogiques. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'organisation et le contenu de ce logiciel favorisent la démarche de l'élève pour la conception d'un plan. Facile à utiliser, il demeure un outil pédagogique intéressant et efficace. Cependant, une gestion pédagogique restreinte et un manque de polyvalence sont ses principales faiblesses. **Cote : 5**

Orthographe 3B

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1552-6

Description :
Destiné aux élèves de 1er cycle du secondaire, ce logiciel les invite à trouver des mots de vocabulaire en donnant les lettres d'un mot. Il y a trois niveaux de difficultés et l'élève a droit à neuf erreurs avant que le mot lui soit montré. S'il répond correctement, on l'informe du nombre de coups qu'il a mis à réussir et il peut alors continuer ou voir ses résultats; il revient ensuite au menu principal.

Commentaires :
Cette disquette fait partie d'une série de six sur l'orthographe. La touche pour les majuscules doit être en fonction lorsqu'on utilise le logiciel.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (3 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Orthographe 3B

Objectifs : Ce logiciel vise l'apprentissage de l'orthographe de mots d'usage courant pour des élèves de 1er cycle du secondaire. Le choix des mots, fait au hasard, ne tient pas compte de leur niveau de difficultés. L'utilisation de cet exerciseur ne permet pas forcément d'atteindre les objectifs fixés.

Contenu : Le contenu ne tient pas compte des utilisateurs visés. On y trouve un mélange de mots convenant aux études primaires avec des mots plus complexes. Ils ne sont écrits qu'en majuscules, sans accents. Le contenu permet la révision de mots et l'acquisition de nouveaux mots, mais non l'apprentissage de mots appropriés aux élèves du secondaire. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique est simple et progressive. Dans le jeu, on permet dix erreurs avant de donner la réponse. Le renforcement textuel est diversifié. Les résultats sont affichés trop rapidement et ils ne sont conservés qu'en mémoire vive. Ce logiciel est utile, car il permet à l'élève de donner ses réponses qui sont corrigées immédiatement. **Cote : C**

Programmes d'études : Ce logiciel ne propose pas véritablement une série de mots à apprendre aux élèves de 1er cycle du secondaire. On y trouve plutôt des mots à l'étude au primaire et d'autres qui viennent enrichir le vocabulaire. On peut considérer ce logiciel comme une aide à l'apprentissage de mots de vocabulaire. **Cote : C**

Facture : Le graphisme est de bonne qualité et le texte, bien disposé. Des messages guident l'élève pendant son travail. La touche des majuscules doit être en fonction pour utiliser le logiciel. L'élève n'a aucune maîtrise du déroulement du logiciel. Pendant la séance de travail, le rythme de l'élève est respecté, mais, à la fin, les messages défilent trop rapidement. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Il est impossible de modifier les mots utilisés et les résultats ne sont pas sauvegardés sur la disquette. Un seul élève à la fois peut se servir du logiciel et il ne peut comparer ses résultats à ceux d'autres élèves. La documentation suggère un mode d'utilisation, mais on n'y trouve pas les mots utilisés dans le logiciel. Ce jeu est en soi un prolongement à des activités d'apprentissage du français. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : C'est un jeu divertissant qui amène l'élève à trouver par tâtonnement des mots de vocabulaire. Les fichiers auraient avantage à être ouverts. Un fichier devrait être ajouté pour la compilation des résultats. Il faudrait aussi que soit ralentie la vitesse de présentation de certains messages. Ce logiciel peut être utile en classe comme activité d'enrichissement. **Cote : 4**

Pentathlon intellectuel

Logiciel évalué en 1988
Version 1.1
par Claude Laverdure
Montréal : CRAPO inc., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle du secondaire, ce logiciel présente sept jeux différents (exercices de construction) qui font appel à l'esprit d'observation et à la logique mathématique. Une première partie donne accès aux jeux, tandis qu'une deuxième permet à l'enseignant de gérer les fichiers des élèves. Ce logiciel permet d'imprimer les résultats et certains graphiques. De plus, l'enseignant peut ajouter de nouveaux problèmes.

Commentaires :
L'utilisation d'une imprimante est nécessaire pour conserver les résultats.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; 1 unité de disquette; mémoire vive de 256 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $. Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école. Pour les écoles du Québec: 35,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Pentathlon intellectuel

Objectifs : Selon la documentation, le principal objectif du logiciel est d'amener l'élève à découvrir ses propres moyens d'explorer des situations problématiques. Il vise aussi l'autonomie, le raisonnement et le sens de l'observation. Ces objectifs conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : Présentés sous forme de jeux, les exercices de construction permettent d'atteindre les objectifs. Certains exercices permettent à l'utilisateur de créer ses propres problèmes dans un cadre prédéterminé. Des explications sont toujours fournies et l'accent est mis sur la compréhension et non sur l'exactitude de la réponse. **Cote : A**

Pédagogie : L'utilisateur peut choisir le niveau de difficultés ainsi que l'exercice de son choix. Une rétroaction écrite lui donne des indices relatifs à son erreur. La démarche pédagogique favorise un mode d'apprentissage inductif. L'utilisateur est constamment en interaction avec le logiciel par des menus et des sous-menus faciles d'accès. Cependant, les renforcements ne sont donnés que lorsqu'il signifie qu'il a terminé. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel permet surtout d'acquérir des habiletés liées à la résolution de problèmes. En ce sens, il respecte tout à fait la démarche pédagogique qui est privilégiée dans les programmes de mathématique du primaire et du secondaire. Fait intéressant, il permet aussi de toucher à des éléments de formation générale sur les plans socio-affectif et cognitif. **Cote : A**

Facture : L'utilisation du logiciel est facilitée par les menus et sous-menus. La présentation des sous-menus pourrait cependant être plus aérée. Par ailleurs, les fonctions disponibles permettent, aussi bien à l'enseignant qu'à l'élève, une utilisation facile. L'élève conserve toujours la maîtrise du logiciel. Aux différents essais, le logiciel s'est montré fiable. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel présente une grande adaptabilité (ex : choix de problèmes et de niveaux de difficultés). La gestion pédagogique est facile. Par ailleurs, la documentation est complète autant sur les plans technique que pédagogique. On y suggère, entre autres, des activités d'amorce qui aideront les utilisateurs qui peuvent tirer profit de manipulations plus concrètes. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : La démarche de résolution de problèmes qui est privilégiée dans ce logiciel permet d'aborder des objectifs de formation générale qui sont trop souvent négligés. L'adaptabilité du logiciel à des utilisateurs et à des contextes différents contribue à en faire un instrument pédagogique très intéressant. **Cote : 5**

Physics, volume 1 : Motion

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1986
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-672726-3

Description :
Ce logiciel est destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire. Il aborde des notions de physique comme le mouvement, la distance, le déplacement et le temps afin de résoudre des problèmes liés au mouvement. Chaque concept est présenté par des explications, des exemples, des questions et des rétroactions aux réponses données. Un environnement de communication facilite l'interactivité.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. Il fait partie d'une série de deux portant sur la physique.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Physique.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (35 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Physics, volume 1 : Motion

Objectifs : Relevant des domaines cognitif et affectif, les objectifs du logiciel visent la résolution de problèmes liés au mouvement par l'apprentissage des concepts en cause (mouvement, distance, temps, déplacement). Ces objectifs sont clairement formulés et adaptés aux utilisateurs. La réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu est approprié aux utilisateurs. Il est exact et permet d'atteindre les objectifs et d'approfondir la matière. Les séquences d'apprentissage suivent un ordre logique de présentation et le nombre d'exercices proposé est convenable. Le logiciel respecte les règles du système international d'unités et de l'anglais écrit. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle n'éveille pas l'intérêt de l'élève aux phénomènes physiques. L'interactivité est bonne. Les renforcements sont répétitifs, mais les rétroactions fournissent une aide. Les évaluations formatives et sommatives sont liées aux concepts étudiés. Le recours à l'ordinateur est justifié. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont liés au programme de physique du secondaire. Le contenu ne se limite pas à celui du programme; il présente des notions qui en ont été retirées. Il peut donc être considéré comme un enrichissement. La démarche pédagogique ne concorde pas avec celle du programme d'études. **Cote : C**

Facture : L'interactivité de même que les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation du logiciel. Du point de vue technique, les possibilités de l'ordinateur pourraient être mieux exploitées. L'élève maîtrise le déroulement du logiciel et une fonction d'assistance lui est fournie. Le logiciel est peu polyvalent. Il est fiable, même s'il boucle à la fin de l'examen à la question 6. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. L'enseignant ne peut l'adapter facilement à d'autres contextes d'enseignement. Il n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. Ce logiciel peut conduire à des activités connexes et favoriser le travail en équipe. Il n'accepte pas de réponses mal orthographiées. Le guide pédagogique est un outil d'aide efficace. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Avant que ce logiciel puisse être recommandé sans réserve, des modifications devront être apportées à la démarche pédagogique et aux renforcements répétitifs. De plus, la traduction en français est indispensable. Ce logiciel constitue une excellente synthèse et peut donc servir à la révision de la matière. Les graphiques facilitent la compréhension des notions, ce qui justifie l'utilisation de l'ordinateur. **Cote : 4**

Physics, volume 2 : Light

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1986
(Arrakis Advantage)
ISBN 0-13-672734-4

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, ce logiciel favorise l'acquisition de connaissances relatives à la physique. Il aborde les notions importantes sur la lumière et les ondes. Chaque concept est présenté par des explications, des exemples, des questions et des rétroactions aux réponses données. Un environnement de communication facilite l'interactivité. De plus, une fonction d'assistance est fournie.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un ordinateur PC d'IBM de 640 Ko. C'est le second d'une série de deux portant sur la physique.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Physique.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (35 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Atari; Apple IIe; Commodore 64.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko; manette de jeu facultative.

Prix : 49,95 $. Moins de 10 exemplaires, 49,95 $; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Physics, volume 2 : Light

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien formulés et adaptés aux utilisateurs. Relevant des domaines cognitif et affectif, ils visent la compréhension des phénomènes liés à la lumière (diffraction, réfraction, interférence) et aux ondes (longueur, amplitude, fréquence). Les objectifs sont présentés du général au particulier et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Par sa précision, son exactitude et son ampleur, le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs. Il convient aux élèves. Les séquences d'apprentissage se présentent dans un ordre logique. Ce logiciel contient des stéréotypes sexistes. Les règles de l'anglais écrit et du système international d'unités sont respectées. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs, mais elle n'éveille pas l'intérêt de l'élève aux phénomènes physiques. L'interactivité est bonne. Les renforcements sont répétitifs, mais les rétroactions fournissent une aide notable. Des évaluations formatives et sommatives sont bien liées aux concepts à l'étude. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel correspondent à ce qui est proposé dans le programme de physique du secondaire. Le contenu est à la fois complémentaire et enrichissant. La démarche pédagogique n'est pas en concordance avec celle du programme d'études qui privilégie une approche significative qui se raccroche au vécu de l'élève. **Cote : C**

Facture : L'interactivité ainsi que les commandes simples et pertinentes facilitent l'utilisation du logiciel. Du point de vue technique, les possibilités de l'ordinateur pourraient être exploitées davantage. L'élève peut diriger le déroulement du logiciel et une fonction d'assistance lui est fournie. Le logiciel est fiable, mais il n'est pas très polyvalent. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. L'enseignant peut l'adapter facilement à d'autres contextes d'enseignement. Il n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. Ce logiciel conduit à des activités connexes et favorise la coopération s'il est utilisé par deux élèves à la fois. Il n'accepte pas les réponses mal orthographiées. Le guide pédagogique est un outil efficace. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel présente des qualités intéressantes. Il constitue une excellente synthèse et peut servir à la révision de la matière. L'ordinateur est un outil pertinent pour la présentation de ces notions. Il serait toutefois nécessaire de traduire le logiciel en français, d'améliorer la démarche pédagogique et d'exploiter davantage les possibilités de l'ordinateur. **Cote : 4**

Picasso 1

Logiciel évalué en 1988
Version 2.4 F
par Paul Patenaude et Michel Warisse
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
(Picasso : programme interactif de construction graphique assisté par ordinateur)
ISBN 2-920980-17-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux écoliers de 6e année et à tous les élèves du secondaire, ce logiciel-outil leur permet d'exécuter avec rapidité et avec précision toutes les représentations graphiques et cartésiennes des objets mathématiques ainsi que des fonctions linéaires et affines.

Commentaires :
Pour imprimer le contenu de l'écran, il est indispensable d'avoir accès au fichier GRAPHICS.EXE.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (65 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (160 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 640 Ko; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 60,00 $ pour le logiciel; 15,00 $ pour le guide pédagogique.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $. Licence de commission scolaire : 200,00 $ par école secondaire. Guide pédagogique : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Picasso 1

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Il s'agit de déplacer et fixer un point, de construire des graphiques linéaires, de tracer une droite à partir de diverses formes algébriques et de dessiner des familles de droites. Les objectifs conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : «Picasso 1» ne propose pas de contenu mathématique précis, même si sa conception est étroitement liée au contexte particulier de l'apprentissage des notions mathématiques. Les exemples donnés dans le mode d'utilisation permettent à l'élève de construire rapidement des graphiques et de consacrer ainsi plus de temps à la compréhension de la matière. **Cote : A**

Pédagogie : Le menu ne contient que les fonctions nécessaires à l'exécution de l'étape à franchir. Ce logiciel-outil permet de mieux comprendre les notions apprises en classe : notions de couple, de pente, de droite, d'intersection de droites, de lieux géométriques. Il est un outil précieux autant pour l'élève que pour l'enseignant qui veut construire des graphiques. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel-outil sert à la construction de graphiques tout en respectant les objectifs des programmes de mathématique du secondaire. Il permet aussi l'enrichissement. L'élève pourra faire de l'exploration : par exemple, tracer deux droites concourantes et, en déplaçant le curseur, découvrir les coordonnées de l'intersection. **Cote : A**

Facture : L'élève n'a pas à programmer ni à mémoriser des codes complexes. Les commandes nécessaires pour communiquer avec le logiciel sont réduites à quelques fonctions mnémoniques d'une seule touche (<T>RACE) pour atteindre le menu de tous les éléments graphiques que l'on peut obtenir avec «Picasso 1». Le libellé des fonctions est suffisamment explicite pour que l'élève n'ait pas à recourir au mode d'utilisation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les élèves n'ont aucune difficulté à travailler avec ce logiciel. L'enseignant peut donc accorder plus d'attention aux élèves moins doués. La version du logiciel pour le MAX ne peut pas fonctionner sur d'autres micro-ordinateurs. La documentation s'adresse à l'enseignant qui veut établir un scénario d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel-outil sert à construire des graphiques. C'est l'équivalent d'une table traçante. Il est très facile à utiliser. Un menu clair et concis est affiché en tout temps au bas de l'écran. Le guide pédagogique propose à l'enseignant divers moyens de traiter les contenus mathématiques (scénarios). **Cote : 5**

Picasso 2

Logiciel évalué en 1988
Version 2.4 F
par Paul Patenaude et Michel Warisse
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
(Picasso : programme interactif de construction graphique assisté par ordinateur)
ISBN 2-920980-17-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux élèves de 4e et 5e secondaire, ce logiciel-outil leur permet d'exécuter avec rapidité et avec précision toutes les représentations graphiques et cartésiennes des fonctions algébriques et transcendantes.

Commentaires :
Pour imprimer le contenu de l'écran, il est indispensable d'avoir accès au fichier GRAPHICS.EXE.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (65 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (160 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 640 Ko; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 60,00 $ pour le logiciel; 15,00 $ pour le guide pédagogique.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $. Licence de commission scolaire : 200,00 $ par école secondaire. Guide pédagogique : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Picasso 2

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Il s'agit de tracer le graphique des fonctions suivantes : paraboliques, affines, polynomiales du deuxième et du troisième degré, exponentielles et logarithmiques, trigonométriques et valeurs absolues. Les objectifs conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : «Picasso 2» ne propose pas de contenu mathématique précis, même si sa conception est étroitement liée au contexte particulier de l'apprentissage des notions mathématiques. Les exemples donnés dans le mode d'utilisation permettent à l'élève de construire rapidement des graphiques et de consacrer ainsi plus de temps à la compréhension de la matière. **Cote : A**

Pédagogie : Le menu ne contient que les fonctions nécessaires à l'exécution de l'étape à franchir. Ce logiciel-outil permet de mieux comprendre les notions apprises en classe : notions de fonctions paraboliques, exponentielles, trigonométriques, valeurs absolues. Il est un outil précieux autant pour l'élève que pour l'enseignant qui veut construire des graphiques. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel-outil sert à la construction de graphiques tout en respectant les objectifs des programmes de mathématique du secondaire. Il permet aussi l'enrichissement. L'élève peut explorer le rôle de chacun des paramètres, découvrir le paramètre responsable de la translation du domaine ou celui qui contrôle la translation des images de la fonction. **Cote : A**

Facture : L'élève n'a pas à programmer ni à mémoriser des codes complexes. Les commandes nécessaires pour communiquer avec le logiciel sont réduites à quelques fonctions mnémoniques d'une seule touche (<T>RACE) pour atteindre le menu de tous les éléments graphiques que l'on peut obtenir avec «Picasso 2». Le libellé des fonctions est suffisamment explicite pour que l'élève n'ait pas à recourir au mode d'utilisation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les élèves n'ont aucune difficulté à travailler avec ce logiciel. L'enseignant peut donc accorder plus d'attention aux élèves moins doués. La version du logiciel pour le MAX ne peut pas fonctionner sur d'autres micro-ordinateurs. La documentation s'adresse à l'enseignant qui veut établir un scénario d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel-outil sert à construire des graphiques. C'est l'équivalent d'une table traçante. Il est très facile à utiliser. Un menu clair et concis est affiché en tout temps au bas de l'écran. Le guide pédagogique propose à l'enseignant divers moyens de traiter les contenus mathématiques (scénarios). **Cote : 5**

Picasso 3

Logiciel évalué en 1988
Version 2.4 F
par Paul Patenaude et Michel Warisse
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
(Picasso : programme interactif de construction graphique assisté par ordinateur)
ISBN 2-920980-17-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, ce logiciel-outil leur permet d'exécuter avec rapidité et avec précision toutes les représentations graphiques et cartésiennes des formes du premier et du deuxième degré (les coniques).

Commentaires :
Pour imprimer le contenu de l'écran, il est indispensable d'avoir accès au fichier GRAPHICS.EXE.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (65 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (160 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 640 Ko; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 60,00 $ pour le logiciel; 15,00 $ pour le guide pédagogique.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $. Licence de commission scolaire : 200,00 $ par école secondaire. Guide pédagogique : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Picasso 3

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Il s'agit de tracer le graphique des relations suivantes : droite, cercle centré en (h, k), parabole centrée en (h, k), hyperbole centrée en (h, k). Les objectifs conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : «Picasso 3» ne propose pas de contenu mathématique précis, même si sa conception est étroitement liée au contexte particulier de l'apprentissage des notions mathématiques. Les exemples donnés dans le mode d'utilisation permettent à l'élève de construire rapidement des graphiques et de consacrer ainsi plus de temps à la compréhension de la matière. **Cote : A**

Pédagogie : Le menu ne contient que les fonctions nécessaires à l'exécution de l'étape à franchir. Ce logiciel-outil permet de mieux comprendre les notions apprises en classe : notions de droite, de cercle, d'ellipse, de parabole et d'hyperbole. Il est un outil précieux autant pour l'élève que pour l'enseignant qui veut construire des graphiques. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel-outil sert à la construction de graphiques tout en respectant les objectifs des programmes de mathématique du secondaire. Il permet aussi l'enrichissement. Une fois le graphique tracé, on peut y rechercher les axes de symétrie, ou bien tenter de résoudre graphiquement un système en cherchant les coordonnées des points d'intersections avec <P>OINTE. **Cote : A**

Facture : L'élève n'a pas à programmer ni à mémoriser des codes complexes. Les commandes nécessaires pour communiquer avec le logiciel sont réduites à quelques fonctions mnémoniques d'une seule touche (<T>RACE) pour atteindre le menu de tous les éléments graphiques que l'on peut obtenir avec «Picasso 3». Le libellé des fonctions est suffisamment explicite pour que l'élève n'ait pas à recourir au mode d'utilisation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les élèves n'ont aucune difficulté à travailler avec ce logiciel. L'enseignant peut donc accorder plus d'attention aux élèves moins doués. La version du logiciel pour le MAX ne peut pas fonctionner sur d'autres micro-ordinateurs. La documentation s'adresse à l'enseignant qui veut établir un scénario d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel-outil sert à construire des graphiques. C'est l'équivalent d'une table traçante. Il est très facile à utiliser. Un menu clair et concis est affiché en tout temps au bas de l'écran. Le guide pédagogique propose à l'enseignant divers moyens de traiter les contenus mathématiques (scénarios). **Cote : 5**

Picasso 4

Logiciel évalué en 1988
Version 2.4 F
par Paul Patenaude et Michel Warisse
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
(Picasso : programme interactif de construction graphique assisté par ordinateur)
ISBN 2-920980-17-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle ainsi qu'à tous les élèves du secondaire, ce logiciel-outil leur permet d'exécuter avec rapidité et avec précision toutes les représentations graphiques et cartésiennes des transformations géométriques planes (isométries et similitudes).

Commentaires :
Pour imprimer le contenu de l'écran, il est indispensable d'avoir accès au fichier GRAPHICS.EXE.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (65 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (160 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 640 Ko; imprimante. Ce logiciel est disponible en version réseau.

Prix : 60,00 $ pour le logiciel; 15,00 $ pour le guide pédagogique.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $. Licence de commission scolaire : 200,00 $ par école secondaire. Guide pédagogique : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Picasso 4

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Il s'agit de tracer les éléments graphiques suivants : une figure géométrique, une isométrie de cette figure, une similitude de cette figure, tout en laissant les traces de ces transformations. Les objectifs conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : «Picasso 4» ne propose pas de contenu mathématique précis, même si sa conception est étroitement liée au contexte particulier de l'apprentissage des notions mathématiques. Les exemples donnés dans le mode d'utilisation permettent de construire rapidement des graphiques et de consacrer ainsi plus de temps à la compréhension de la matière. **Cote : A**

Pédagogie : Le menu ne contient que les fonctions nécessaires à l'exécution de l'étape à franchir. Ce logiciel-outil permet de mieux comprendre les notions apprises en classe. De plus, il possède une fonction spéciale qui permet l'évaluation en degrés d'un angle, ainsi qu'une autre fonction qui permet l'enregistrement d'une séquence d'opérations (25 modèles de film existent sur la disquette). **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel-outil sert à la construction de graphiques tout en respectant les objectifs des programmes de mathématique du primaire et du secondaire. Il permet aussi l'enrichissement. L'entrée et l'affichage des valeurs numériques sont conformes à la norme du système international d'unités et on utilise la notation internationale pour les couples de nombres décimaux (x; y). **Cote : A**

Facture : L'élève n'a pas à programmer ni à mémoriser des codes complexes. Les commandes nécessaires pour communiquer avec le logiciel sont réduites à quelques fonctions mnémoniques d'une seule touche (<T>RACE) pour atteindre le menu de tous les éléments graphiques que l'on peut obtenir avec «Picasso 4». Le libellé des fonctions est suffisamment explicite pour que l'élève n'ait pas à recourir au mode d'utilisation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les utilisateurs n'ont aucune difficulté à travailler avec ce logiciel. L'enseignant peut donc accorder plus d'attention aux utilisateurs moins doués. La version du logiciel pour le MAX ne peut pas fonctionner sur d'autres micro-ordinateurs. La documentation s'adresse à l'enseignant qui veut établir un scénario d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel-outil sert à construire des graphiques. C'est l'équivalent d'une table traçante. Il est très facile à utiliser. Un menu clair et concis est affiché en tout temps au bas de l'écran. Le guide pédagogique propose à l'enseignant divers moyens de traiter les contenus mathématiques (scénarios). **Cote : 5**

Picasso 5

Logiciel évalué en 1988
Version 2.4 F
par Paul Patenaude et Michel Warisse
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
(Picasso : programme interactif de construction graphique assisté par ordinateur)
ISBN 2-920980-17-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux élèves de 5e secondaire, ce logiciel-outil leur permet d'exécuter avec rapidité et avec précision toutes les représentations graphiques et cartésiennes de l'algèbre des fonctions.

Commentaires :
Pour imprimer le contenu de l'écran, il est indispensable d'avoir accès au fichier GRAPHICS.EXE.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : Progiciels interactifs 2000 inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (65 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (160 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 640 Ko; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 60,00 $ pour le logiciel; 15,00 $ pour le guide pédagogique.
Modalités de licence : Licence d'école : 300,00 $. Licence de commission scolaire : 200,00 $ par école secondaire. Guide pédagogique : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Picasso 5

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Ce logiciel permet de définir et de travailler simultanément jusqu'à quatre fonctions parmi les suivantes : polynomiales, exponentielles, logarithmiques, trigonométriques. Les objectifs conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : «Picasso 5» ne propose pas de contenu mathématique précis, même si sa conception est étroitement liée au contexte particulier de l'apprentissage des notions mathématiques. Les exemples donnés dans le mode d'utilisation permettent à l'élève de construire rapidement des graphiques et de consacrer ainsi plus de temps à la compréhension de la matière. **Cote : A**

Pédagogie : Le menu ne contient que les fonctions nécessaires à l'exécution de l'étape à franchir. Ce logiciel-outil permet de mieux comprendre les notions apprises en classe. Il peut aussi mémoriser jusqu'à quatre fonctions parmi celles qui sont disponibles et que l'utilisateur définit à sa guise. Il est un outil précieux autant pour l'élève que pour l'enseignant qui veut construire des graphiques. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel-outil sert à la construction de graphiques tout en respectant les objectifs des programmes de mathématique du secondaire. Il permet aussi l'enrichissement. L'élève pourra faire de l'exploration : par exemple, combiner les fonctions qu'il aura prédéfinies et en faire tracer la somme, la différence, le produit, le quotient ou la composée. **Cote : A**

Facture : L'élève n'a pas à programmer ni à mémoriser des codes complexes. Les commandes nécessaires pour communiquer avec le logiciel sont réduites à quelques fonctions mnémoniques d'une seule touche (<T>RACE) pour atteindre le menu de tous les éléments graphiques que l'on peut obtenir avec «Picasso 5». Le libellé des fonctions est suffisamment explicite pour que l'élève n'ait pas à recourir au mode d'utilisation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les élèves n'ont aucune difficulté à travailler avec ce logiciel. L'enseignant peut donc accorder plus d'attention aux élèves moins doués. La version du logiciel pour le MAX ne peut pas fonctionner sur d'autres micro-ordinateurs. La documentation s'adresse à l'enseignant qui veut établir un scénario d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel-outil sert à construire des graphiques. C'est l'équivalent d'une table traçante. Il est très facile à utiliser. Un menu clair et concis est affiché en tout temps au bas de l'écran. Le guide pédagogique propose à l'enseignant divers moyens de traiter les contenus mathématiques (scénarios). **Cote : 5**

Le plaisir des fêtes

Logiciel évalué en 1988
Version 1.1
par Micheline L'Espérance-Labelle
Sainte-Foy : DIL International inc., 1986
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-920869-36-1

Description :
Ce logiciel ainsi que les activités suggérées dans les fiches d'apprentissage proposent à l'enfant des exercices de différenciation et d'association qui sont axés sur la création de scènes traitant des thèmes de Noël et de l'hiver. Le clavier et le «tableau enchanteur» peuvent être utilisés. Les dessins conçus par l'ordinateur peuvent aussi être imprimés.

Commentaires :
L'emploi d'un «tableau enchanteur» et d'une imprimante est recommandé.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Exerciseur; jeu; aide à la création.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences humaines.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 dossier histoire (31 pages); 2 fiches d'apprentissage; 5 fiches techniques; 2 fiches couleur pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple IIe; Apple IIgs; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 128 Ko; tablette tactile «tableau enchanteur». Ce logiciel est offert en version réseau (PC Classe).

Prix : 135,00 $ pour la version IBM; 119,00 $ pour la version Apple.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le plaisir des fêtes

Objectifs : Les objectifs visés sont clairement formulés dans la documentation. Cependant, le logiciel ne permet d'en atteindre que quelques-uns. En outre, il semble peu probable que les activités suggérées permettent de réaliser tous les apprentissages. En ce sens, la liste des objectifs ne semble pas réaliste.

Contenu : Les exercices sont adaptés aux utilisateurs visés. Les représentations graphiques ne rendent cependant pas compte de la perspective. Le contenu est très limité : on ne présente que quatre situations différentes. L'enfant a aussi très peu de choix quant aux éléments à associer à chacune des situations. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel permet à l'enfant d'illustrer le thème de la fête de Noël à l'aide de dessins conçus par l'ordinateur. L'activité donne à l'enfant un rôle actif qui est toutefois limité par le petit nombre d'éléments qu'il peut intégrer au dessin. Le logiciel fournit, en cas de choix inappropriés, une rétroaction sonore dont l'interprétation n'est pas évidente. **Cote : C**

Programmes d'études : Au-delà des exercices d'association qui sont proposés, une exploitation judicieuse peut mettre davantage l'enfant à contribution par l'activité de création qui est offerte. Cette activité vient donc s'inscrire dans une démarche d'apprentissage privilégiée en éducation préscolaire. Toutefois, les activités décrites dans les fiches tiennent plus du bricolage que d'une exploitation réelle du thème. **Cote : C**

Facture : Le logiciel fait un usage intensif et approprié de la couleur et du graphisme. Les dessins sont attrayants. Les manipulations requises lorsqu'on utilise le «tableau enchanteur» sont aisées. L'enfant qui utilisera le clavier devra toutefois se fier à un tableau dont la compréhension n'est pas aisée pour lui. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation fournie est claire et contient des renseignements d'ordre technique suffisants. De plus, elle propose plusieurs activités complémentaires destinées à intégrer le logiciel en classe. Le logiciel ne permet pas l'ajout d'éléments graphiques autres que ceux qui sont prévus, mais le dessin produit est adaptable grâce à un autre logiciel, «Le supertactographe». **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel possède plusieurs points forts : il propose une activité intéressante; il est simple à utiliser; il tire parti à bon escient des possibilités graphiques de l'ordinateur. De plus, la documentation offre le soutien technique et pédagogique nécessaire. En revanche, le choix très limité d'éléments vient restreindre les possibilités de création du logiciel. **Cote : 4**

Précipitations acides

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Françoise Crevier et Clara Navas
Montréal : PUCE inc., 1987
ISBN 2-89263-041-X

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Le logiciel, destiné surtout aux élèves du secondaire, propose d'abord un jeu où l'utilisateur doit découvrir les causes des précipitations acides. L'activité suivante lui permet de connaître la position de diverses personnes quant aux solutions à apporter à ce problème. Étant donné que ce logiciel n'a pas de contenu particulier, cette activité peut être adaptée à l'étude d'autres situations problématiques.

Commentaires :
Le ministère de l'Environnement du Québec a collaboré à la production de ce logiciel. L'emploi d'une souris et d'une imprimante est facultatif. Une disquette formatée est nécessaire pour enregistrer les données.

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Jeu; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Écologie; tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (41 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 89,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Précipitations acides

Objectifs : Le logiciel veut sensibiliser les élèves à la protection de l'environnement et au phénomène des précipitations acides. Il amène l'élève à découvrir les causes et les solutions possibles au phénomène des précipitations acides. Il peut aussi favoriser le travail en équipe et la réflexion autour d'autres thèmes suggérés par l'enseignant ou les élèves.

Contenu : Le logiciel fournit des renseignements dont le degré de complexité est adapté aux objectifs visés. Bien que les renseignements donnés et les prises de position de l'élève ne permettent pas toujours une analyse en profondeur des causes et des solutions possibles au problème des précipitations acides, ils sont suffisants dans l'optique d'une sensibilisation au phénomène. **Cote : B**

Pédagogie : Le jeu présente une mise en situation intéressante. L'élève peut avoir accès en tout temps aux données dont il a besoin. Toutefois, le logiciel ne tire pas parti de façon optimale des possibilités de l'ordinateur. L'enquête se déroule dans un cadre qui laisse peu de place à la créativité. Une rétroaction appropriée est donnée seulement à la fin de chaque activité. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel traite d'un thème pertinent au programme d'écologie du secondaire et peut servir d'amorce à la discussion sur des sujets connexes. Puisque le logiciel permet la création de nouveaux thèmes, on peut également l'utiliser pour l'étude de problèmes qui relèvent d'une grande variété de programmes. **Cote : A**

Facture : La présentation du logiciel est agréable. Les représentations graphiques sont attrayantes, mais le choix des couleurs diminue parfois la lisibilité des textes. Le logiciel ne permet pas l'impresssion des caractères accentués. Bien que le mode d'utilisation ne soit pas toujours clair, les menus déroulants rendent facile l'interactivité. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut être modifié afin d'aborder des problèmes autres que celui des pluies acides, mais cette possibilité ne permet alors qu'un traitement peu approfondi d'autres notions. Le logiciel se prête facilement au travail en groupe. La documentation est claire; elle fournit de l'information quant au contenu traité et quant à l'utilisation du logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : La maîtrise des opérations laissée à l'élève, la facilité de manipulation, la qualité de la documentation et la possibilité de modifier le contenu constituent les points forts de ce logiciel qui fournit des mises en situation stimulantes. En revanche, la partie non programmée du logiciel est restrictive. L'impression de textes sans caractères accentués constitue une lacune du logiciel. **Cote : 5**

La prévention en atelier

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Hélène Crevier et Yvan Kerouack
Montréal : PUCE inc., 1987
ISBN 2-89263-040-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves du secteur professionnel ainsi qu'aux travailleurs, ce logiciel leur permet de parfaire leurs connaissances en ce qui touche les risques pour la santé et la sécurité associés à leurs activités. Il met l'accent sur les moyens mis à leur disposition et les incite à protéger leur santé en adoptant des attitudes qui assurent leur sécurité.

Commentaires :
La Commission de la santé et de la sécurité du travail du Québec (CSST) a collaboré à la production de ce logiciel.

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Équipement motorisé; hydrothermie; mécanique; meuble et construction.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) pour la version Macintosh; 2 disquettes (13 cm) pour la version IBM; 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple; PC d'IBM et compatibles; MAX de Comterm.

Matériel nécessaire : Pour Macintosh : 1 unité de disquette de 800 Ko. Pour IBM : 2 unités de disquette; écran monochrome; mémoire vive de 512 Ko; imprimante.

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La prévention en atelier

Objectifs : Ce logiciel est pour les élèves du secteur professionnel et pour les travailleurs un outil propice à la découverte d'attitudes saines au regard de la santé et de la sécurité au travail. Le logiciel est bâti autour d'objectifs relevant des domaines cognitif et affectif qui sont clairement formulés dans la documentation.

Contenu : Le logiciel offre à l'utilisateur l'occasion de réaliser neuf activités. Pour chacune d'elles, il doit découvrir la méthode appropriée pour effectuer la tâche. On y fait aussi ressortir différents facteurs de risque et les dangers qu'ils représentent pour la santé au regard des maladies et des accidents. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est systématique : l'utilisateur doit d'abord choisir l'exercice, l'atelier correspondant, le poste de travail et le matériel de travail requis ainsi que le matériel de protection exigé. Ensuite, il voit aux préparatifs pour l'exécution d'une tâche, lit les règles de sécurité et exécute la tâche. Le logiciel lui fournit deux diagnostics, l'un après le choix du matériel et l'autre après l'exécution de la tâche. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel s'intègre parfaitement dans la plupart des programmes du secteur professionnel comme matériel complémentaire au regard des objectifs de santé et de sécurité au travail. Les contenus font appel à des connaissances de base que tous les utilisateurs visés doivent posséder. La démarche proposée concorde très bien avec celle qui est privilégiée dans les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : L'ensemble du logiciel est géré par des menus déroulants et des messages à l'écran. On peut se servir du logiciel sans l'aide du clavier, uniquement avec la souris. Il est donc très facile à utiliser. L'élève peut constamment diriger le déroulement des diverses activités qu'il doit réaliser. Les graphiques qui permettent de choisir le matériel sont de très grande qualité. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Étant donné les objectifs qui sont poursuivis, les contenus ne peuvent être exportés ou modifiés. Les activités pourraient être utilisées à titre de simulations avant le travail pratique en atelier. La documentation fournit tous les renseignements nécessaires à l'enseignant pour gérer l'utilisation du logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «La prévention en atelier» est le premier logiciel qui peut rendre moins théorique et beaucoup plus intéressant tout l'aspect santé et sécurité au travail que les enseignants du secteur professionnel doivent aborder dans leurs cours. Sa simplicité d'utilisation en fait un outil de choix pour les utilisateurs visés. **Cote : 5**

Réso

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Johanne Guidotti
Montréal : PUCE inc., 1987
ISBN 2-89263-044-4

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Réso» amène l'utilisateur à résoudre des problèmes qui lui sont soumis de façon graduelle. On lui présente d'abord l'énoncé, puis un tableau des données connues. Il doit alors structurer son raisonnement et établir les opérations à effectuer pour arriver à la solution. De plus, le logiciel offre la possibilité de gérer les résultats et de créer de nouveaux problèmes.

Commentaires :
Le logiciel a été évalué sur un Max de Comterm doté de 512 Ko de mémoire, de deux unités de disquette, d'une carte graphique couleur et d'un moniteur couleur.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Tutoriel; éditeur de banque de problèmes.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (40 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 129,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Réso

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage visent à développer le raisonnement et à amener l'utilisateur à suivre une démarche logique de résolution de problèmes : prendre conscience du problème et des données disponibles, découvrir ce qui est à faire, élaborer un plan en déterminant les étapes à franchir, cerner les données et les opérations à accomplir pour chaque étape et, enfin, trouver une solution.

Contenu : Le logiciel contient une banque de 30 problèmes adaptés aux élèves de 1re secondaire. Cependant, le module de l'enseignant permet de compléter ou de modifier la banque existante, ou d'en créer de nouvelles qui soient adaptées à d'autres groupes d'utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel oblige à suivre une démarche de résolution de problèmes qui est reconnue par les spécialistes en mathématique, soit l'approche interactive graduelle. Le micro-ordinateur réagit à chacune des étapes de résolution proposée par l'utilisateur; il peut alors lui fournir des indices ou effectuer les calculs demandés. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel répond à l'objectif général des programmes de mathématique du primaire et du secondaire, qui est l'acquisition d'habiletés de résolution de problèmes. De plus, il correspond à la démarche pédagogique proposée dans ces programmes d'études. **Cote : A**

Facture : «Réso» présente des pages-écrans équilibrées et faciles à interpréter; les fonctions disponibles sont toujours présentes à l'écran. Dans le module de l'enseignant, les opérations sont simples; elles permettent même au non-initié de créer des banques de problèmes répondant aux besoins des utilisateurs. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est très facile à intégrer en classe et permet un cheminement individuel. Il peut aussi fournir des banques différentes à chaque élève puisque chacun a sa propre disquette. L'enseignant peut compter sur un guide pédagogique simple et efficace qui lui permet de créer et de gérer ses propres banques de problèmes. Il peut enfin consulter le tableau des résultats de chaque élève. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Étant donné sa facilité d'utilisation, son adaptabilité aux diverses classes du primaire et du secondaire et la possibilité de modifier les banques existantes et d'en créer de nouvelles, ce logiciel s'inscrit aisément dans tout contexte qui justifie l'intégration de l'ordinateur en classe pour l'enseignement de la mathématique. **Cote : 5**

Résolution de problèmes

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc.,
1986
ISBN 2-921281-01-5

Description :
Ce logiciel s'adresse aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle du secondaire. Il vise à leur faire découvrir une démarche pour résoudre des problèmes écrits ou une construction géométrique et à estimer le résultat de ce cheminement. Il comporte 50 séries de problèmes qui se divisent en problèmes de base et d'aide et qui s'adaptent aux difficultés de l'utilisateur.

Commentaires :
L'évaluation a été effectuée sur un PC d'IBM doté d'une mémoire vive de 640 Ko. La documentation est disponible sur la disquette «Maître».

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
Saint-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 838-8300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (8 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; imprimante; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 67,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,13 $ par élève (minimum : 200,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Résolution de problèmes

Objectifs : Les objectifs sont bien formulés et adaptés aux utilisateurs visés. Relevant surtout des domaines cognitif et psychomoteur, ils visent à faire acquérir l'habileté à trouver les étapes d'une démarche de résolution de problèmes écrits ou d'une construction géométrique et à estimer le résultat de cette démarche. Ils répondent aux objectifs particuliers des programmes de mathématique.

Contenu : Le contenu permet d'atteindre les objectifs fixés. Par le choix possible d'une série d'exercices, il s'adapte au rythme d'apprentissage de l'utilisateur. L'ampleur du contenu favorise l'approfondissement de la matière. Les séquences d'apprentissage sont logiques, cohérentes et structurées. Le contenu est précis et exact; les règles du système international d'unités sont respectées. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique facilite l'atteinte des objectifs ainsi que l'acquisition de connaissances et d'habiletés. Elle favorise un mode d'apprentissage déductif. L'interactivité est excellente grâce aux messages clairs et personnalisés, aux rétroactions et aux renforcements variés et pertinents. L'évaluation formative et continue informe l'utilisateur et l'enseignant des réussites. L'utilisation de l'ordinateur est un choix justifié. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs, la démarche d'apprentissage et le contenu proposés sont en conformité avec ceux des programmes de mathématique de 2e cycle du primaire et de 1er cycle du secondaire. L'utilisation de ce logiciel est un enrichissement à l'enseignement de la matière. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel présente des menus et des fonctions simples qui facilitent son utilisation par l'enseignant. Les séries d'exercices étant décidées par ce dernier, l'élève a peu de choix à faire, si ce n'est de communiquer avec l'ordinateur et de diriger en partie le déroulement du logiciel. Le logiciel est fiable et polyvalent; il exploite bien les possibilités de l'ordinateur. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Par la quantité de problèmes offerts, ce logiciel est facile à intégrer en classe. La documentation fournit le mode de fonctionnement. Ce logiciel offre des fonctions de gestion pédagogique appropriées et conduit à des activités connexes. Conçu pour être utilisé par un seul élève à la fois, il est toutefois possible d'y travailler en équipe de deux pendant une période plus ou moins longue. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : La nature même de ce logiciel fait que l'utilisateur peut s'en servir de façon autonome. Son intégration en classe ne cause pas de difficultés. Il est donc recommandé à cette fin. Toutefois, il serait plus avantageux d'avoir directement accès à la documentation écrite plutôt que d'avoir à l'imprimer à partir de la disquette «Maître». **Cote : 5**

SCARABÉE I

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Claude Coulombe, Michel Décary
et Richard Young
Montréal : Machina Sapiens inc., 1987
ISBN 2-921004-00-3

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle du secondaire, «SCARABÉE I» permet de créer des récits d'aventures, de les sauvegarder et d'imprimer les dialogues. L'utilisateur peut choisir des personnages, des lieux et des objets. Il vit une chasse au trésor et interagit par écrit avec l'ordinateur. Celui-ci répond «intelligemment» aux ordres et corrige certaines erreurs grammaticales.

Commentaires :
L'emploi d'un traitement de texte est recommandé pour une utilisation maximale du logiciel. «SCARABÉE» est l'acronyme de système de conception assisté de récits d'aventures à but d'enseigner l'écriture.

Éditeur : Machina Sapiens inc.
3290, avenue Lacombe
Montréal (Québec) H3T 1L7
Téléphone : (514) 733-1095
Télécopieur : (514) 733-2774

Distributeur : Machina Sapiens inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (54 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; carte graphique CGA; imprimante; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 256 Ko. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : N'est pas vendu à l'unité.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 250,00 $, plus 0,18 $ par élève. Licence d'école : 210,00 $ pour six exemplaires; 15,00 $, l'exemplaire supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

SCARABÉE I

Objectifs : L'objectif premier est d'amener progressivement l'utilisateur à écrire sur papier des récits d'aventures tout en acquérant des habiletés en lecture. Il apprend à être rigoureux et à découvrir des procédés de résolution de problèmes tout en exerçant sa créativité. Le logiciel veut amener l'utilisateur à éviter l'écriture au son, mais il fournit une aide minime en ce sens.

Contenu : Le contenu, en partie créé par l'utilisateur, est adapté à son niveau d'apprentissage. Par ailleurs, les réponses que lui donne l'ordinateur sont d'une qualité très satisfaisante. «SCARABÉE I» possède un analyseur de réponses qui accepte un lexique relativement important. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel laisse une place importante à la créativité tout en suggérant des mises en situation stimulantes. Il fournit des rétroactions continues et formatives que l'utilisateur peut toutefois prendre en considération ou ignorer. Par conséquent, l'intervention de l'enseignant demeure nécessaire si l'on veut exploiter pleinement ce logiciel. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel facilite l'atteinte des principaux objectifs des programmes de français, langue maternelle, en rapport avec les habiletés d'écriture et de lecture. Il peut aussi s'intégrer facilement à un programme de français, langue seconde. On peut, enfin, l'utiliser auprès d'élèves en difficulté. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel présente des menus clairs et faciles à utiliser compte tenu des nombreuses possibilités offertes. Toutefois, la sauvegarde du travail de l'utilisateur peut lui causer des problèmes. Il dispose au besoin de messages d'aide. Les pages-écrans sont présentées de façon très agréable. On peut déplorer le fait que le récit créé ne soit pas illustré par des pages graphiques appropriées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Il est possible d'intégrer ce logiciel en classe. Cette intégration exige beaucoup de temps à l'enseignant qui désire exploiter pleinement le logiciel. Il devra aussi fournir un soutien à l'élève. Le guide pédagogique et la disquette d'exercices proposent de nombreuses activités d'intégration et d'apprentissage. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est intéressant en raison du contexte motivant qu'il propose, de l'intérêt des outils de création et d'interaction et de la qualité de la documentation. On peut cependant noter quelques aspects négatifs : l'absence de graphiques qui illustreraient le récit et fourniraient des indices de lecture, de même que la prédominance de l'aspect ludique. **Cote : 5**

Le sorcier d'Iz

Logiciel évalué en 1988
Version 1.2
par Louise O'Donnell-Jasmin et Gabriel Lefebvre
en collaboration avec le CDAME
Montréal : Logidisque inc., 1988
ISBN 2-89281-009-4

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel s'adresse à des écoliers anglophones ou allophones de 5e année. Il a pour but de favoriser l'apprentissage du français, langue seconde, sous le thème du vêtement. Deux des trois modules offrent à chaque étape d'apprentissage un tutoriel et un jeu, tandis que le troisième module fait la synthèse des connaissances à l'aide d'un test.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 3B9
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 3 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (35 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 64,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Le sorcier d'Iz

Objectifs : Ce logiciel a comme objectif premier la consolidation d'un vocabulaire lié à la thématique des vêtements et ce, dans un contexte significatif où l'écolier doit évaluer la pertinence de leur utilisation dans certaines situations. La documentation mentionne aussi comme objectif l'acquisition d'habiletés intellectuelles et cognitives ce qui ne ressort pas, d'une façon évidente, dans le logiciel.

Contenu : Le contenu est approprié aux utilisateurs visés et permet d'atteindre les objectifs. Cependant, les exercices portant sur les verbes sont limités. Les séquences d'apprentissage sont présentées dans un ordre progressif de difficultés. Les exercices pratiques, accompagnés d'un tutoriel, comportent un nombre restreint d'éléments, ce qui favorise l'apprentissage dans un contexte de consolidation. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. L'interactivité est facile et soutenue. Un renforcement graphique est donné après chaque réponse sauf dans le troisième module. Après chaque exercice, une rétroaction donne un indice sur le type d'erreur. Le troisième module peut servir d'évaluation sommative puisque l'écolier est évalué sur tout le contenu. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs poursuivis sont conformes aux objectifs du programme de français, langue seconde, au primaire. La démarche pédagogique respecte bien celle qui est préconisée dans le programme d'études; beaucoup d'efforts ont été faits pour inscrire les exercices présentés dans un contexte significatif. **Cote : A**

Facture : Il faut signaler la présentation soignée de ce logiciel. Les menus clairement présentés en rendent l'utilisation très facile. Les présentations essentiellement graphiques multiplient les lectures de données sur la disquette, ce qui occasionne malheureusement quelques retards. Le passage d'une disquette à l'autre pourrait être fait plus simplement. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu du logiciel se limite aux expressions et aux mots prévus par les concepteurs. L'enseignant ne peut donc le modifier d'aucune façon. Il ne semble pas avoir accès non plus aux résultats des écoliers malgré le fait que des tests, appelés jeux, fassent partie intégrante de leur cheminement. La documentation fournit de l'information pertinente sur les plans technique et pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Cet exerciseur présente, dans un contexte significatif, des activités susceptibles de favoriser l'apprentissage d'un vocabulaire courant. La facture de ce logiciel est un atout appréciable. Son contenu, peu étendu, en fait un outil d'usage restreint. **Cote : 5**

Statistics : Volume 1

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Montréal : Arrakis (1988) inc., 1984
ISBN 0-138450-90-0

Description :
Le logiciel, destiné à des élèves du secondaire, traite des concepts de base de la statistique. Il leur fournit des définitions et des exemples qui illustrent chaque sujet et leur propose des exercices. Un test composé de vingt questions leur est aussi présenté.

Commentaires :
Le logiciel peut être utilisé avec une manette de jeu. On peut obtenir des versions pour les appareils suivants : Atari, Apple, Commodore.

Éditeur : Arrakis (1988) inc.
1216, avenue Van Horne
Outremont (Québec) H2V 1K3
Téléphone : (514) 273-7409
Télécopieur : (514) 273-1843

Distributeur : Arrakis (1988) inc.

Types : Tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 fascicule (33 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PC Jr d'IBM.

Matériel nécessaire : Carte couleur CGA; 2 unités de disquette; écran couleur; mémoire de 128 Ko.

Prix : 49,95. Moins de 10 exemplaires, 49,95; de 10 à 25, 34,97 $; de 26 à 49, 32,47 $; de 50 à 99, 29,97 $; plus de 100, 24,98 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Statistics : Volume 1

Objectifs : Les objectifs pousuivis sont décrits clairement dans la documentation. Il s'agit, entre autres choses, de décrire de façon simple les notions d'échantillon, de population et de statistique descriptive ou inférentielle. Le logiciel définit également les concepts de régression et de tests d'hypothèses.

Contenu : Le logiciel traite de façon claire, mais succincte, les notions de base de la statistique. Le contenu, présenté en langue anglaise, est juste et bien illustré par des exemples et des exercices appropriés. Le contenu est adapté aux utilisateurs visés en raison de sa simplicité. La qualité des exercices est passable. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel propose une démarche logique. Toutefois, l'interactivité permet à l'utilisateur d'accéder à un apprentissage personnalisé. Les notions sont introduites de façon progressive. Au cours des exercices, une rétroaction pertinente et un renforcement, tous deux donnés sous forme d'animation, suivent la réponse de l'élève qui peut, sur demande, obtenir un compte rendu de ses résultats. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel traite de notions fondamentales de statistique pertinentes aux programmes de mathématique du secondaire. Le logiciel favorise la compréhension de certains concepts de base sans toutefois toucher les objectifs d'apprentissage rattachés à ces concepts et qui sont préconisés dans les programmes de mathématique de 2e cycle du secondaire. **Cote : C**

Facture : Le logiciel utilise abondamment et à bon escient le graphisme et l'animation. Le logiciel est simple à utiliser; il permet à l'élève de revoir en tout temps une définition, de demander un exemple, de faire des exercices ou de passer le dernier test. En revanche, l'analyse des réponses est parfois insatisfaisante car toute forme équivalente à la réponse prévue est rejetée. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les exercices et le dernier test présentent toujours les mêmes questions dans le même ordre. L'enseignant ne peut modifier ou ajouter des questions. Le logiciel est conçu pour une utilisation individuelle. Il ne conserve pas sur disquette les résultats de l'élève. La documentation est claire quant au fonctionnement du logiciel, mais elle traite peu du contenu abordé. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Clair et attrayant, ce logiciel propose une initiation valable aux concepts fondamentaux de la statistique. La liberté d'action laissée à l'élève lui permet d'avoir accès à sa guise aux notions désirées. Toutefois, on note des lacunes pour ce qui est des exercices et des tests en raison du nombre limité de questions et de la faiblesse de l'évalution des réponses. **Cote : 4**

Tachisol

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par André Gauthier
Montréal : Ideatech, 1987
ISBN 2-89351-002-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné aux élèves du secondaire qui s'initient à la musique, cet exerciseur mélodico-rythmique vise à améliorer la précision de la lecture des notes de musique. Dans un contexte métronomique précis, la série d'exercices présente des formules de motifs différents sur une portée en clé de *sol* ou en clé de *fa*. Douze degrés sont prévus à l'intérieur desquels on trouve divers niveaux de difficultés.

Commentaires :
L'utilisation d'une imprimante est facultative.

Éditeur : Ideatech
800, boulevard René-Lévesque Ouest
Bureau 2450
Montréal (Québec) H3B 4V7
Téléphone : (514) 397-9475

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Art : musique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 150,00 $ par école. Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Tachisol

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel a pour but l'acquisition par les élèves d'un sens aigu de la précision rythmique. Il vise aussi à habituer le musicien à réagir rapidement et correctement à des situations rythmiques et mélodiques nouvelles de plus en plus compliquées. Les objectifs d'apprentissage conviennent aux utilisateurs visés.

Contenu : Les nombreux exercices permettent d'atteindre les objectifs. Les séquences d'apprentissage présentées dans un ordre croissant de difficultés respectent le rythme d'apprentissage de l'élève. La documentation fournit l'information pertinente sur les plans technique et pédagogique pour l'utilisation du logiciel, tout en précisant ses limites. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. Pour les deux premiers degrés de difficultés, une rétroaction visuelle et sonore est donnée après chaque bonne réponse. Par la suite, le rythme imposé rend difficile l'interprétation de la rétroaction. L'interactivité est facile et soutenue. Après chaque exercice, l'élève connaît son degré de réussite à l'aide d'une cote. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel rejoignent les éléments d'apprentissage qui sont proposés dans le programme de musique du secondaire. Ce logiciel peut donc agir à titre complémentaire pour ce qui est de l'acquisition d'automatismes ayant trait au langage musical. Sans aller à l'encontre de la démarche préconisée dans le programme, le logiciel ne vise pas à faire vivre une expérience artistique à l'élève. **Cote : A**

Facture : Les menus, clairement présentés, permettent à l'élève de communiquer facilement avec l'ordinateur. La présentation graphique de même que les éléments visuels et sonores utilisés rendent motivant le premier contact avec le logiciel. La présentation des exercices pour chacun des niveaux de difficultés pourrait être raccourcie et plus variée afin de garder la motivation des élèves. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant ne peut ni modifier le contenu ni gérer les dossiers des élèves. Par ailleurs, un déroulement plus souple des exercices permettrait de tenir compte de l'habileté de chaque élève. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel permet sans aucun doute d'améliorer la précision rythmique chez les élèves qui se seront montrés persévérants. C'est un outil intéressant qui, comme tout exerciseur, doit être intégré à une démarche pédagogique significative. Le cheminement unique proposé à tous peut cependant rendre fastidieux le travail avec le logiciel. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1214

Tests de closure

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Gilles Fortier et Serge Berthelot
Montréal : Logidisque inc., 1984

Description :
Ce logiciel est destiné à un très grand nombre d'utilisateurs. Il s'agit d'un outil d'évaluation de la lecture qui permet de mesurer la compréhension que l'on a d'un texte. Dans un premier temps, l'enseignant édite des textes et les transforme en tests de closure. Dans un deuxième temps, l'utilisateur fait les tests (essais variables et tableaux des résultats).

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 doté d'un écran couleur, de deux unités de disquette et de 256 Ko de mémoire vive. Le logiciel requiert une disquette de sauvegarde pour les tests conçus par l'enseignant.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
Code 16-4364.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Test de compréhension en lecture.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; imprimante; écran : monochrome ou couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 64,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Tests de closure

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage ne sont pas formulés clairement. La documentation traite des caractéristiques du logiciel, des instruments de mesure et des modèles d'exploitation.

Contenu : Le contenu du logiciel n'est pas très détaillé, mais il convient aux utilisateurs visés. Ce logiciel sans contenu précis est un éditeur de textes à lacunes paramétrables. Sa conception générale convient mal aux écoliers de 6 à 8 ans; les mises en situation par l'enseignant sont recommandées. Le vocabulaire convient davantage aux écoliers de 9 ans et plus. **Cote : C**

Pédagogie : Ce logiciel n'est pas très adapté aux écoliers. Le renforcement est faible; les messages interactifs sont peu variés. On trouve peu d'éléments motivants. La démarche pédagogique vise l'acquisition d'habiletés en lecture par la recherche d'indices contextuels. Les scénarios d'apprentissage sont peu explicités. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel doit être considéré comme une source d'enrichissement à la lecture. Par sa technique et sa démarche pédagogique, il vise l'acquisition de méthodes de compréhension en lecture. En créant des textes significatifs pour l'utilisateur et en définissant bien le type d'erreur recherché, ce logiciel offre à l'enseignant un outil d'appoint flexible. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel est fonctionnel, mais sa conception dénote une absence de recherche : affichage monochrome, graphisme inexistant. Il y a peu de messages à l'écran. Cet éditeur de textes simplifié offre des menus efficaces et des commandes affichées à l'écran. L'élève travaille à son rythme : l'aller-retour est autorisé. Les messages sont simples. Il est possible de sauvegarder et d'imprimer les tests. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel démontre une certaine souplesse : création de tests ayant divers niveaux de difficultés, menus efficaces. Il incite l'utilisateur à la réflexion. Il peut être intégré en classe. Il est possible de travailler en équipe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : N'ayant pas de contenu particulier, ce logiciel est facile à utiliser. L'élève travaille sur des textes créés pour lui par l'enseignant. L'interactivité est constante. Ayant une facture générale faible, ce logiciel est peu motivant pour les écoliers. Les objectifs sont mal définis. C'est un outil pédagogique convenable qui doit être utilisé avec discernement. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1215

Titration

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières, 1987
(Séraphim)

Description :
A partir d'une série de problèmes, cet exerciseur amène l'élève à déterminer la concentration d'une solution d'acide chlorhydrique (HCl) par titrage.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Exerciseur; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 15,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Titration

Objectifs : Cet exerciseur a pour objectif unique d'amener l'élève à déterminer la concentration d'une solution d'acide chlorhydrique (HCl) par titrage en utilisant une solution d'hydroxyde de sodium d'environ 0,1 molaire.

Contenu : Cet exerciseur contient une banque de problèmes similaires à ceux que l'élève pourrait résoudre en laboratoire. Les problèmes s'inscrivent dans la ligne des objectifs poursuivis et ne font appel qu'aux notions à l'étude. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel utilise une démarche pédagogique similaire à celle d'un cahier d'exercice dans lequel l'élève doit calculer la concentration de la solution. Cependant, une représentation graphique animée rend compte de l'évolution de la solution et permet de visualiser les résultats partiels sous forme d'histogramme. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage correspondent aux objectifs particuliers du programme de chimie du secondaire. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel est simple et facile à utiliser. Le soutien graphique animé qui permet de visualiser l'évolution de l'expérience en rehausse la qualité. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Cet exerciseur s'utilise aussi facilement qu'un cahier d'exercices; l'aspect graphique supplée cependant à la monotonie d'un tel outil. Bien qu'il fournisse à l'élève son pourcentage d'erreur et la bonne réponse dans le cas d'une réponse erronée, il ne permet pas la sauvegarde des résultats. L'élève a le loisir d'arrêter après n'importe quel problème. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré certaines lacunes, cet exerciseur pourra être utilisé à titre de complément ou de renforcement une fois que les élèves auront reçu l'enseignement de la théorie et auront pu réaliser quelques expériences en laboratoire. **Cote : 4**

Topométrie

Logiciel évalué en 1988
Version 1.01
par Paul Thibault
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné surtout aux élèves de foresterie, ce logiciel permet le calcul de triangles rectangles, de polygones et de courbes circulaires. Il a donc pour but d'aider l'utilisateur à maîtriser certaines applications mathématiques, en particulier celles qui sont liées à la topométrie. Il permet aussi la sauvegarde et l'impression des résultats obtenus.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 de Comterm doté d'une mémoire de 512 Ko, de deux unités de disquette, d'un écran couleur et relié à une imprimante EPSON FX-185.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (418) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle.

Programmes d'études : Foresterie; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (33 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; imprimante souhaitable; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 160,00 $. Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Topométrie

Objectifs : Le logiciel vise à rendre l'élève capable de sélectionner et d'entrer les données nécessaires au calcul des triangles, des polygones et des courbes circulaires et d'interpréter les résultats. Ces opérations se font à partir de données théoriques ou de données prises sur le terrain. Ces objectifs d'apprentissage correspondent aux objectifs des programmes d'études visés.

Contenu : Les contenus sont adaptés aux utilisateurs et bien mis en valeur. De plus, les niveaux de difficultés sont gradués, passant du triangle aux polygones pour en arriver à la courbe circulaire. Les connaissances préalables et la définition des termes sont accessibles par l'utilisation d'une fonction d'assistance. **Cote : B**

Pédagogie : «Topométrie» constitue un outil efficace pour l'enseignant. Il ne contient cependant aucune démarche pédagogique. C'est un logiciel qui peut servir de complément à certaines activités d'apprentissage. Il peut faire les calculs pour l'élève, vérifier des calculs préalablement effectués ou permettre d'anticiper des résultats à partir de variations de paramètres. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel étant avant tout un instrument de calcul, la qualité de la démarche pédagogique est tributaire du mode d'intégration que choisira l'enseignant. **Cote : C**

Facture : Ce logiciel a une bonne présentation. Il est facile à utiliser avec un nombre de touches restreint. Les graphiques sont clairs. Les calculs demandés se font très rapidement. L'élève a toujours la possibilité de retourner au menu pour choisir l'un ou l'autre exercice. Il peut sauvegarder ses données et ses résultats et les imprimer. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel étant un instrument de calcul, il ne contient pas d'éléments notionnels, sauf en fonction d'assistance. C'est avant tout un calculateur. L'enseignant n'a pas accès au contenu et ne peut en rien modifier le fonctionnement du logiciel. Le mode d'utilisation est à la portée aussi bien de l'élève que de l'enseignant. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un très bon instrument pour atteindre les buts pour lesquels il a été conçu. Il pourra aussi permettre l'atteinte de certains objectifs du programme de mathématique de 5e secondaire, en trigonométrie par exemple. **Cote : 4**

La tortue magique

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Gilberte Lafontaine
Sainte-Foy : DIL International inc., 1986
ISBN 2-920869-47-7

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel est conçu pour les enfants d'âge préscolaire ou pour les écoliers de 1er cycle. Il vise l'apprentissage des concepts de position et d'orientation. La tâche consiste à déplacer une tortue en vue de toucher un point. L'accès au jeu est simple grâce aux clés programmées qui permettent le déplacement de la tortue à l'écran. Les clés inutilisées sont désactivées. Deux instruments d'aide sont aussi inclus.

Commentaires :
L'évaluation de ce logiciel a été effectuée sur un IBM-PC de 640 Ko. Ce logiciel peut servir d'initiation au langage LOGO.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : (418) 687-9788; (800) 463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (17 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 128 ko.

Prix : 70,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La tortue magique

Objectifs : Le principal objectif du logiciel est de permettre à l'utilisateur d'approfondir ses connaissances à l'égard des concepts avance-recule et droite-gauche. Les objectifs sont bien formulés. Allant du général au particulier, ils abordent les aspects cognitif, psychomoteur et affectif. Ils sont appropriés aux utilisateurs et la réussite du jeu permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu est adapté aux utilisateurs. Visant l'éducation préscolaire, le logiciel propose peu de textes, de graphiques et de notions. Le contenu est précis et pertinent. Son caractère répétitif permet d'approfondir les notions, mais il marque les limites du logiciel. La documentation présente le contenu d'une façon logique et respecte les règles du français écrit. **Cote : B**

Pédagogie : Cohérente à l'ensemble des objectifs visés, la démarche pédagogique (non interventionniste) est adaptée aux utilisateurs. La simplicité du logiciel, les renforcements et les rétroactions favorisent une bonne interactivité. L'évaluation formative informe l'enfant et l'éducateur des difficultés rencontrées et des réussites. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes à ceux des programmes du préscolaire et de 1er cycle du primaire. La connaissance de l'ordinateur et l'acquisition des notions d'orientation sont préalables à l'apprentissage du langage LOGO. Ce logiciel est une source d'enrichissement et la démarche préconisée est conforme à celle des programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est adapté aux capacités mnémoniques de l'utilisateur et à son rythme d'apprentissage. Les commandes, simples, bien en vue sur un schéma du clavier, permettent une bonne interactivité. Les possibilités sonores et graphiques ainsi que la couleur sont bien exploitées. Le logiciel est fiable et facile à maîtriser. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut s'adapter à différents groupes par l'ajout de règles de jeu. L'intégration du logiciel en classe se fait sans difficulté et son contenu mène à des activités connexes tout en favorisant le travail en équipe et la coopération. Ce logiciel ne possède pas de module de gestion pédagogique. La documentation facilite l'utilisation du logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est bien adapté aux utilisateurs et permet d'atteindre les objectifs d'apprentissage avec le soutien de l'éducateur. Sa conception et la présentation à l'écran en font un logiciel attirant. Il serait plus intéressant de travailler les notions d'orientation à partir de dessins que l'utilisateur pourrait choisir. C'est un bon outil qui initie au langage LOGO. **Cote : 5**

Verbes-1

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1554-2

Description :
Destiné aux écoliers de 1er cycle, cet exerciseur leur apprend à conjuguer correctement un verbe au temps et au mode indiqués, à faire l'accord du verbe avec son sujet et à utiliser correctement un verbe avec les différentes formes du pronom personnel.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Apple IIe doté de 128 Ko de mémoire, de deux unités de disquette et d'un écran couleur.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (5 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Verbes-1

Objectifs : Ce didacticiel vise l'apprentissage des conjugaisons. Les difficultés sont présentées d'une façon séquentielle, allant du plus facile au plus difficile : verbe AVOIR et verbes en -ER au présent de l'indicatif; verbes en -IR au présent de l'indicatif; verbe ETRE au présent de l'indicatif; verbes AVOIR et ETRE au passé composé, au futur simple et à l'imparfait de l'indicatif.

Contenu : Les contenus correspondent aux objectifs visés. Le logiciel contient six séries de 100 questions auxquelles l'écolier a accès par menu. De plus, il a le choix entre deux modes : l'un avec choix de réponses, l'autre où il doit écrire lui-même sa réponse. Enfin, il a constamment accès à un tableau de conjugaisons. **Cote : B**

Pédagogie : Cet exerciseur ne fait appel à aucune démarche pédagogique particulière; il présente des questions auxquelles l'écolier doit répondre en tapant un mot ou en choisissant la bonne réponse. L'interactivité est simple; l'écolier ne reçoit pas de renforcement, mais son résultat cumulatif lui est fourni à la fin de l'exercice. **Cote : C**

Programmes d'études : Par l'objectif général qu'il poursuit et par son contenu, ce logiciel pourra aider à atteindre certains objectifs particuliers du programme de français de 1er cycle du primaire. Les contenus correspondent aux exigences du programme visé. La démarche pédagogique est une reprise des exercices que l'enseignant peut produire pour les écoliers. **Cote : C**

Facture : De présentation simple et agréable, ce didacticiel est aisément utilisable, même sans connaissances préalables en informatique. Le logiciel se déroulant de façon linéaire, il est très facile à maîtriser. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel a un contenu précis sauf pour ce qui est de déterminer la séquence de questions à laquelle l'écolier devra répondre. Toutefois, l'enseignant qui veut se servir de cette possibilité doit s'astreindre à entrer quelques lignes de programmation dans le logiciel. Cet exerciseur n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique à moins que l'écolier ne compile par écrit les résultats qu'il a obtenus. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce genre de logiciel peut aider certains écoliers à atteindre des objectifs des programmes d'études. Il ne peut cependant être utilisé que par un seul écolier à la fois. Il ne sera pertinent que si l'on s'en sert sur une base ponctuelle. **Cote : 4**

Verbes-2

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1555-0

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle, cet exerciseur leur apprend à conjuguer correctement un verbe au temps et au mode indiqués, à faire l'accord du verbe avec son sujet et à utiliser correctement un verbe avec les différentes formes du pronom personnel.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Apple IIe doté de 128 Ko de mémoire, de deux unités de disquette et d'un écran couleur.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (6 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Verbes-2

Objectifs : Ce didacticiel vise l'apprentissage des conjugaisons. Les difficultés sont présentées d'une façon séquentielle, allant du plus facile au plus difficile. Aux notions déjà vues dans «Verbes-1», s'ajoutent celles qui touchent les verbes en -OIR et en -RE au présent de l'indicatif, ainsi que les verbes en -ELER, -YER, -ETER, -GER et -IER.

Contenu : Les contenus concordent avec les objectifs visés. Le logiciel contient six séries de 100 questions auxquelles l'écolier a accès par menu. De plus, il a le choix entre deux modes : l'un avec choix de réponses, l'autre où il doit écrire lui-même sa réponse. Enfin, il a constamment accès à un tableau de conjugaisons. **Cote : B**

Pédagogie : Cet exerciseur ne fait appel à aucune démarche pédagogique particulière; il présente des questions auxquelles l'écolier doit répondre en tapant un mot ou en choisissant la bonne réponse. L'interactivité est simple; l'écolier ne reçoit pas de renforcement, mais son résultat cumulatif lui est donné à la fin de l'exercice. **Cote : C**

Programmes d'études : Par l'objectif général qu'il poursuit et par son contenu, ce logiciel pourra aider à atteindre certains objectifs particuliers du programme de français de 2e cycle du primaire. Les contenus correspondent aux exigences du programme visé. La démarche pédagogique est une reprise des exercices que l'enseignant peut produire pour les écoliers. **Cote : C**

Facture : De présentation simple et agréable, ce didacticiel est aisément utilisable, même sans connaissances préalables en informatique. Le logiciel se déroulant de façon linéaire, il est très facile à maîtriser. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel a un contenu précis, sauf pour ce qui est de déterminer la séquence de questions à laquelle l'écolier devra répondre. Toutefois, l'enseignant qui veut se servir de cette possibilité doit s'astreindre à entrer quelques lignes de programmation dans le logiciel. Cet exerciseur n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique, à moins que l'écolier ne compile par écrit les résultats qu'il a obtenus. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré une approche pédagogique plutôt faible, cet exerciseur peut quand même servir sur une base ponctuelle pour aider certains écoliers dans leurs apprentissages. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1221

Verbes-3

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1556-9

Description :
Destiné aux élèves de 1er cycle du secondaire, cet exerciseur leur apprend à conjuguer correctement un verbe au temps et au mode indiqués, à faire l'accord du verbe avec son sujet et à utiliser correctement un verbe avec les différentes formes du pronom personnel.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Apple IIe doté d'une mémoire de 128 Ko, de deux unités de disquette et d'un écran couleur.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Léonce Chiasson
1296 Nottingham Drive
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (6 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Verbes-3

Objectifs : Ce didacticiel vise l'apprentissage des conjugaisons. Les difficultés sont présentées d'une façon séquentielle, allant du plus facile au plus difficile. «Verbes-3» se veut une révision complète des verbes étudiés dans les deux premiers logiciels de la série.

Contenu : Les contenus concordent avec les objectifs visés. Le logiciel contient six séries de 100 questions auxquelles l'élève a accès par menu. De plus, il a le choix entre deux modes : l'un avec choix de réponses, l'autre où il doit écrire lui-même sa réponse. Enfin, il a constamment accès à un tableau de conjugaisons. **Cote : B**

Pédagogie : Cet exerciseur ne fait appel à aucune démarche pédagogique particulière; il présente des questions auxquelles l'élève doit répondre en tapant un mot ou en choisissant la bonne réponse. L'interactivité est simple; l'élève ne reçoit pas de renforcement, mais son résultat cumulatif lui est fourni à la fin de l'exercice. **Cote : C**

Programmes d'études : Par l'objectif général qu'il poursuit et par son contenu, ce logiciel pourra aider à atteindre certains objectifs du programme de français de 1er cycle du secondaire. Les contenus correspondent aux objectifs du programme visé. La démarche pédagogique est une reprise des exercices que l'enseignant peut produire pour les élèves. **Cote : C**

Facture : De présentation simple et agréable, ce logiciel est aisément utilisable, même sans connaissances préalables en informatique. Le logiciel se déroulant de façon linéaire, il est très facile à maîtriser. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel a un contenu précis, sauf pour ce qui est de déterminer la séquence de questions à laquelle l'élève devra répondre. Toutefois, l'enseignant qui veut utiliser cette possibilité doit s'astreindre à entrer quelques lignes de programmation dans le logiciel. Cet exerciseur n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique à moins que l'élève ne compile par écrit les résultats qu'il a obtenus. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré une approche pédagogique plutôt faible, cet exerciseur peut constituer une variante aux exercices habituels et, utilisé de façon ponctuelle, il peut aider certains élèves à atteindre des objectifs du programme. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1222

Verbes-4

Logiciel évalué en 1988
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1557-7

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, cet exerciseur leur apprend à conjuguer correctement un verbe au temps et au mode indiqués, à faire l'accord du verbe avec son sujet et à utiliser correctement un verbe avec les différentes formes du pronom personnel.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Apple IIe doté d'une mémoire de 128 Ko, de deux unités de disquette et d'un écran couleur.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (6 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Verbes-4

Objectifs : Ce didacticiel vise l'apprentissage des conjugaisons. Les difficultés sont présentées de façon séquentielle, allant du plus facile au plus difficile. «Verbes-4» reprend tous les objectifs du domaine cognitif des trois premiers logiciels de la série en augmentant le niveau de difficultés des questions posées à l'élève.

Contenu : Les contenus concordent avec les objectifs visés. Le logiciel contient six séries de 100 questions auxquelles l'élève a accès par menu. De plus, il a le choix entre deux modes : l'un avec choix de réponses, l'autre où il doit écrire lui-même sa réponse. Enfin, il a constamment accès à un tableau de conjugaisons. **Cote : B**

Pédagogie : Cet exerciseur ne fait appel à aucune démarche pédagogique particulière; il présente des questions auxquelles l'élève doit répondre en tapant un mot ou en choisissant la bonne réponse. L'interactivité est simple; l'élève ne reçoit pas de renforcement, mais son résultat cumulatif lui est donné à la fin de l'exercice. **Cote : C**

Programmes d'études : Par l'objectif général qu'il poursuit et par son contenu, ce logiciel pourra aider à atteindre certains objectifs du programme de français de 2e cycle du secondaire. Les contenus correspondent aux exigences du programme visé. La démarche pédagogique est une reprise des exercices que l'enseignant peut produire pour les élèves. **Cote : C**

Facture : De présentation simple et agréable, ce didacticiel est aisément utilisable, même sans connaissances préalables en informatique. Le logiciel se déroulant de façon linéaire, il est très facile à maîtriser. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel a un contenu précis, sauf pour ce qui est de déterminer la séquence de questions à laquelle l'élève devra répondre. Toutefois, l'enseignant qui veut utiliser cette possibilité doit s'astreindre à entrer quelques lignes de programmation dans le logiciel. Cet exerciseur n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique, à moins que l'élève ne compile par écrit les résultats qu'il a obtenus. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré le rôle très ponctuel qu'il peut jouer au 2e cycle du secondaire et son approche pédagogique plutôt faible, cet exerciseur, utilisé à bon escient, pourra aider certains élèves à parfaire leurs connaissances au regard des objectifs visés. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1223

Andromède (Mouvement des corps célestes)

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Henri Tourigny
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
ISBN 2-550-16726-0

Description :
Ce logiciel peut servir à quiconque veut animer une activité parascolaire en astronomie élémentaire. Il offre la possibilité d'illustrer la plupart des mouvements observables dans le ciel à l'oeil nu. Il simule le mouvement du système solaire. Il montre les constellations, le soleil, la lune, les planètes, etc., comme on peut les observer dans le ciel.

Commentaires :
Les deux versions, en français et en anglais, ont été évaluées, mais une seule notice a été produite puisque les résultats de l'évaluation faite par deux équipes différentes ont été similaires.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation; logiciel d'essai.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Physique.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 6 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (33 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIgs.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 2 unités de disquette; écran couleur ou monochrome; imprimante; système d'exploitation Prodos.

Prix : 75,00 $; copie supplémentaire, 35,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 225,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Andromède (Mouvement des corps célestes)

Objectifs : Le logiciel permet d'illustrer les phénomènes suivants : le mouvement apparent des constellations, du soleil et de certaines planètes; vues détaillées de certaines constellations; l'influence de la latitude terrestre sur les observations; l'influence de la précession des équinoxes; le jour sidéral et le jour solaire. Il permet de plus l'impression de cartes de constellations et de planètes.

Contenu : Le logiciel n'a pas été conçu pour un premier apprentissage. Il suppose que certains concepts ont déjà été acquis. Simulateur performant sur le plan technique, il aborde l'astronomie avec précision et exactitude, profondeur et ampleur. Les données peuvent être mises à jour. L'élève ou l'enseignant choisit le phénomène à illustrer et l'ordinateur l'affiche à l'écran. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel constitue un bon moyen de simulation qui laisse toute latitude à l'enseignant d'adopter une pédagogie ouverte ou non. Le micro-ordinateur est utilisé efficacement. Le logiciel permet de voir les changements instantanément. Il prépare bien une observation à l'extérieur. La documentation suggère différents scénarios d'intégration en classe. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel peut servir au collégial pour les cours d'astronomie et d'astrophysique ainsi que pour les cours d'astronomie de position et d'astronomie nautique. De plus, il pourrait être utile dans les groupes d'astronomie amateurs au secondaire, mais il ne touche à aucun programme d'études, si ce n'est la partie optionnelle du programme de physique 534. **Cote : B**

Facture : Le logiciel fonctionne à l'aide de menus, mais l'utilisation des flèches pour se déplacer dans le menu demande un certain apprentissage. L'emploi de la souris est plus facile. L'animation est excellente. Le mouvement est régulier, rapide, et reproduit fidèlement la réalité. L'utilisateur a la maîtrise entière du logiciel. Il est possible de faire imprimer les cartes du ciel. Le logiciel est fiable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Il faudra beaucoup de temps à l'enseignant pour intégrer ce logiciel en classe, surtout qu'il s'adresse à peu d'utilisateurs. C'est un logiciel de simulation pouvant mener à des activités d'enrichissement et de recherche. La documentation fournit des explications sur le contenu et suggère des modes d'utilisation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Très performant sur le plan technique, en plus d'offrir une animation intéressante qui permet une grande maîtrise par l'utilisateur, ce logiciel est un très bon outil de simulation qui sert à représenter les différents phénomènes pour l'observation astronomique. Il peut s'intégrer avec succès aux activités d'un club scientifique et incite les utilisateurs à une observation à ciel ouvert. **Cote : 4**

Les animaux

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Jean Bergeron et Gilles Lemire
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1988
(DOKÉO, série 2)
ISBN 2-7627-1410-9

Description :
Ce didacticiel offre différents types d'activités qui placent l'écolier aussi bien dans une situation de lecture que d'écriture de textes à l'aide de sections agissant à titre de tutoriel, d'exerciseur ou encore d'outil très simple d'édition de texte. Ce didacticiel s'adresse à des écoliers de 1er cycle.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Exerciseur; tutoriel; aide à l'activité d'écriture.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle ; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (10 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette, écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; imprimante.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 50,00 $. Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Les animaux

Objectifs : Les objectifs sont définis dans la documentation qui est destinée à l'enseignant. On lui rappelle l'importance de travailler ce type d'objectifs au primaire. Par ailleurs, les suggestions méthodologiques qui sont faites par les auteurs permettent de les atteindre dans un contexte plus large d'intégration des matières.

Contenu : Le logiciel propose une façon simple et intéressante d'étudier les catégories grammaticales dans la phrase. Par leur diversité, les activités suggérées facilitent l'atteinte des objectifs. Le contenu semble particulièrement bien adapté aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique semble intéressante en ce qu'elle sollicite des actions diversifiées des écoliers. La rétroaction est plutôt faible; l'analyse des réponses est trop sommaire pour que l'écolier puisse tirer profit du message qu'il reçoit. Enfin, aucune évaluation n'est prévue. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce didacticiel permet d'aborder des éléments importants du programme de français du primaire. Bien que la documentation ne renvoie pas explicitement à ce programme d'études, il y a adéquation entre les objectifs poursuivis et le programme d'études. **Cote : A**

Facture : La simplicité des menus et une mise en pages aérée et équilibrée facilitent l'interactivité. La position des caractères accentués est toutefois différente de celle qui est privilégiée dans la plupart des logiciels. Il est aussi difficile de lire certaines phrases à cause de l'agencement des couleurs. Enfin, le logiciel ne permet pas d'éviter une sortie involontaire du programme. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à intégrer en classe. Il n'exige pas de l'enseignant un travail supplémentaire. Ce dernier ne peut toutefois pas adapter le logiciel aux divers niveaux de compréhension des écoliers. Cet outil n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. La documentation propose des modes d'utilisation intéressants. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel et la documentation proposent des activités qui respectent bien les programmes de français du primaire. Certaines erreurs de manipulation peuvent quelquefois occasionner la perte du travail effectué. En revanche, la facilité avec laquelle l'écolier peut obtenir une copie imprimée de son travail et la qualité de celle-ci sont des facteurs de motivation. **Cote : 4**

Atlas séquentiel 2 - Canada

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Michel Morissette et Mario Deschatelets
Laval : Éditions FM, 1988
ISBN 2-89047-189-6

Description :
Le logiciel permet la gestion de banques de données (hydrographie, villes, mines) sur des lieux géographiques du Québec et du Canada qui peuvent être localisés sur des cartes. De plus, il permet de préparer et d'imprimer des rapports selon les critères définis par l'utilisateur et de questionner la banque sur la localisation d'un lieu sur une carte régionale.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Logiciel de gestion de base de données; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Géographie du Québec et du Canada.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (33 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 2 unités de disquette; souris facultative; imprimante facultative. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Atlas séquentiel 2 - Canada

Objectifs : Bien qu'il n'ait pas de contenu particulier, l'enseignant ne peut trouver ni dans le logiciel ni dans la documentation une description détaillée et précise des objectifs d'apprentissage. Ils doivent donc être déduits par l'enseignant ou par l'utilisateur.

Contenu : Le contenu est limité. Cependant, la possibilité d'ajouter des banques de données pourrait permettre de traiter du sujet plus en profondeur. D'une organisation simple, le logiciel peut permettre d'acquérir des habiletés de recherche dans les banques de données. La qualité de la langue est bonne; aucun stéréotype n'a été décelé. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est décrite en quelques pages seulement. L'enseignant devra créer ses banques de données, déterminer les objectifs ainsi que la démarche pédagogique à suivre. Le logiciel contient un test de localisation avec renforcement neutre; il n'y a aucune rétroaction. Le logiciel permet une évaluation des apprentissages, mais il est impossible de la sauvegarder. **Cote : C**

Programmes d'études : N'ayant pas de contenu particulier, ce logiciel touche plusieurs des objectifs des programmes d'études visés. De plus, l'idée première du logiciel, qui est de chercher et d'interpréter une information, est conforme à la nouvelle approche véhiculée dans les programmes. Cependant, le travail demandé à l'enseignant est considérable avant et pendant l'utilisation du logiciel. Le logiciel peut être aussi un outil de référence. **Cote : B**

Facture : La qualité des graphiques ainsi que leur adéquation avec les banques de données sont remarquables. Aisée tout d'abord, la manipulation du logiciel devient plus ardue pendant l'utilisation des banques de données et la préparation des rapports. L'utilisation du zoom est simple et aide à la compréhension des cartes. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Faciles à comprendre au départ, les banques de données deviennent rapidement très difficiles à utiliser. Un test trop simple, une documentation axée principalement sur le mode d'utilisation du logiciel et l'absence d'objectifs et de démarche pédagogique font que ce logiciel exige de l'enseignant un travail considérable. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Des cartes géographiques en relation avec des banques de données, la possibilité de modifier ces banques, un module de recherche ainsi que la capacité de préparer et d'imprimer des rapports statistiques sont autant d'éléments intéressants du logiciel. Cependant, le peu de suggestions méthodologiques, l'absence d'objectifs et un module d'évaluation trop simple font que ce logiciel est surtout un outil d'exploration. **Cote : 4**

Bibliographie plus

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Serge Berthelot et Gilles Fortier
Montréal : Logidisque inc., 1988
ISBN 2-89281-015-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
C'est un logiciel d'initiation et d'aide à l'utilisation d'un centre de ressources documentaires qui permet d'apprendre, sous forme de tutoriel, le fonctionnement d'un tel centre. C'est aussi un logiciel de gestion individualisé de références bibliographiques. Les références peuvent être imprimées selon la norme de l'American Psychological Association ou de l'ISO.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Banque de données; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 6 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (64 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide et 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 64,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Bibliographie plus

Objectifs : Le logiciel permet d'apprendre le fonctionnement d'un centre de ressources documentaires, de diffférencier les principaux types de documents, de retrouver dans un document les données pertinentes à sa notation dans une bibliographie, d'enregistrer sur disquette les éléments d'une référence, des citations ou de courts textes associés à une référence de même que de construire une banque de descripteurs.

Contenu : Le contenu du logiciel est adapté aux utilisateurs visés et permet d'atteindre les objectifs fixés. Les données sont exactes et précises. L'élève apprend le fonctionnement d'un centre de ressources documentaires et la gestion des références bibliographiques. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est plaisante et agréable à suivre. L'interactivité permet un cheminement personnalisé. L'utilisation de l'ordinateur est nécessaire et justifiée, car elle permet d'atteindre les objectifs fixés qu'il serait difficile d'atteindre autrement. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel rejoint les programmes d'études collégiales et universitaires. Au secondaire, il aide à atteindre les objectifs de plusieurs programmes d'études en étant un outil de recherche et de structuration de l'information. **Cote : A**

Facture : Le logiciel fonctionne par menu simple, facile et agréable à utiliser. L'élève n'a pas de difficultés à l'utiliser; il peut même choisir le niveau de difficultés. L'utilisation de plusieurs disquettes (six au total) alourdit un peu le déroulement du logiciel. Il est recommandé de posséder un disque rigide. Un processeur supérieur à 4,77 MHz augmenterait sa performance. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut être utilisé par plusieurs élèves; il favorise alors la coopération. De plus, il permet une multitude d'activités connexes en classe. L'élève peut gérer lui-même un centre de ressources documentaires, si minime soit-il. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un outil qui permet à l'élève de gérer ses fiches bibliographiques. Il est facile et agréable à utiliser. Il sert de tuteur dans l'apprentissage de ce qu'est un centre de ressources documentaires. Même si le logiciel peut être utilisé avec des disquettes, il est fortement recommandé de se servir d'un disque rigide. Un processeur de plus de 4,77 MHz serait souhaitable. **Cote : 5**

Les chasseurs-cueilleurs

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Bernard Deslandes et Denis Éond
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1988
ISBN 2-550-16789-9

Description :
Ce logiciel s'adresse à des élèves du collégial et s'intègre à l'enseignement de l'anthropologie. Présenté sous la forme d'un ensemble didactique, il comprend quatre disquettes, un mode de lancement, un guide d'activités et un guide pédagogique. Selon la démarche pédagogique adoptée, il peut servir de déclencheur aux apprentissages ou d'exerciseur.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Simulation; jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Éducation économique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (36 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (77 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (47 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; imprimante.

Prix : 59,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 375,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Les chasseurs-cueilleurs

Objectifs : La documentation et le logiciel présentent les objectifs de façon claire et facilement compréhensible pour l'élève. La démarche préconisée permet d'établir facilement les liens qui existent entre la simulation proposée et les objectifs du programme d'anthropologie.

Contenu : Le contenu traite des fondements organisationnels d'une société. Soutenu par un modèle dont les éléments sont présentés clairement dans la documentation, le contenu est pertinent, cohérent, exact et traité suffisamment en profondeur. Examiné trop rapidement, il peut donner l'impression de véhiculer des stéréotypes sexistes. Enfin, la qualité de la langue est irréprochable. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel peut être intégré dans un contexte pédagogique traditionnel ou être utilisé comme moyen de redécouverte de notions anthropologiques. Il pose un défi stimulant à l'élève et le place en situation d'interaction continue avec l'ordinateur. Adoptant une optique formative, l'évaluation permet à l'élève de corriger ses erreurs, facilitant ainsi l'assimilation des notions à l'étude. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel tient compte des objectifs, du contenu et de la démarche pédagogique que proposent les programmes d'anthropologie du collégial. Au secondaire, il pourrait être utilisé avec profit comme élément déclencheur bien que son contenu ne corresponde pas directement aux programmes d'études de cet ordre d'enseignement. **Cote : B**

Facture : En général, la facture du logiciel en fait un moyen d'apprentissage motivant et intéressant. L'élève dirige le déroulement tout en interagissant facilement avec l'ordinateur. Tirant parti des possibilités de l'ordinateur, le logiciel est agréable à utiliser, fiable et performant. La configuration des périphériques peut poser certains problèmes. L'utilisation d'un disque rigide est souhaitable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant et l'élève devront prendre le temps nécessaire pour se familiariser avec le logiciel, avec le vocabulaire et avec les symboles utilisés. Pour ce faire, ils devront consulter la documentation qui est complète et bien présentée. Le logiciel favorise le travail en petites équipes. Le contenu du logiciel ne peut être modifié. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'utilisation de ce logiciel est très motivante et rend intéressant l'apprentissage de notions complexes. La convivialité du logiciel et le mode d'évaluation formative rendent l'élève responsable de ses apprentissages. Il faudra cependant prendre le temps nécessaire pour se familiariser avec le logiciel et prévoir l'utilisation d'un disque rigide pour en tirer pleinement profit. **Cote : 5**

Closure

Logiciel évalué en 1989
Version 1.1
par Paul Patenaude
Léry : Progiciels interactifs 2000 inc., 1991
ISBN 2-920 980-02-5

Description :
Ce logiciel permet à l'enseignant de créer des lacunes dans un texte. «Closure» récupère et traite le texte sauvegardé en format ASCII ou SED sur un éditeur pour produire des lacunes selon différentes présentations. On peut imprimer le texte en format lettre et obtenir le niveau de compréhension de l'utilisateur. Il s'adresse aux écoliers ainsi qu'aux élèves du secondaire.

Éditeur : Progiciels interactifs 2000 inc.
974, chemin du Lac
Léry (Québec) J6N 1A7
Téléphone : (514) 691-0564

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Création de tests.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 640 Ko.

Prix : 60,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 120,00 $. Licence de commission scolaire : 60,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Closure

Objectifs : Aucun objectif d'apprentissage proprement dit n'est défini dans le logiciel. Concrètement, il se présente comme un outil pédagogique qui facilite la préparation de documents destinés à des exercices de compréhension de texte.

Contenu : Les contenus sont adaptés aux utilisateurs visés dans la mesure où l'enseignant sélectionne ceux qui respectent leur niveau de compréhension. La qualité de la langue dans la documentation est bonne. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel ne présente aucune démarche pédagogique particulière. Toutefois, le niveau de réussite de l'utilisateur reflète son niveau de compréhension du texte. Quant à la pertinence de l'utilisation du micro-ordinateur, elle accélère la préparation d'un matériel pédagogique de qualité pour l'enseignant. **Cote : C**

Programmes d'études : La conformité aux programmes d'études visés est en relation directe avec la sélection des contenus (documents écrits) faite par l'enseignant. En somme, ce logiciel n'est pas tributaire d'un programme d'études particulier. Il simplifie le travail de l'enseignant dans sa pratique pédagogique. Concrètement, «Closure» est tout indiqué pour les élèves qui ont des difficultés d'apprentissage. **Cote : B**

Facture : En général, le logiciel est souple et maniable. Au menu principal, on ne mentionne rien sur l'option «répertoire du disque». Tous les choix s'exécutent sans utiliser la touche <Retour>, même si on le propose. Pour réviser un texte, on ne peut faire des corrections directement. Les fichiers peuvent être sauvegardés et imprimés. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel vise principalement la préparation et la conception de matériel pédagogique en lecture pour des élèves qui montrent des difficultés d'apprentissage et ce, autant au primaire et au secondaire qu'en alphabétisation. Ce logiciel est donc un instrument qui aide l'enseignant dans sa pratique pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel apporte une aide précieuse à l'enseignant. Cependant, il serait important de pouvoir corriger le texte à traiter sans devoir retourner à l'éditeur de texte et, en mode d'impression, d'avoir une meilleure justification des textes avec ou sans les lacunes créées. Dans la documentation, il faudrait détailler l'option «répertoire du disque». **Cote : 4**

Le comportement des gaz

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Jean-Jacques Mathieu
Montréal : Idéatech inc., 1988
ISBN 2-89351-003-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Destiné à tous les élèves qui suivent des cours de chimie à l'intérieur desquels on fait l'étude des gaz, ce logiciel étudie le comportement des gaz. Il est découpé en 21 thèmes. Même si ce logiciel forme un tout, on peut tirer profit de chaque thème, même pour d'autres matières comme la physique, la mathématique ou la biologie.

Commentaires :
Ce logiciel a été réalisé avec le logiciel «Édulogic». Il a été évalué sur un compatible IBM ayant 640 Ko de mémoire vive.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Idéatech inc.
800, boulevard René-Lévesque Ouest
Bureau 2450
Montréal (Québec) H3B 4V7
Téléphone : (514) 397-9475
Télécopieur : (514) 383-8164

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Exerciseur; simulation; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Chimie; sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 9 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (52 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 2 unités de disquette.

Prix : 99,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 225,00 $ par école. Licence d'école : 225,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le comportement des gaz

Objectifs : Chacun des 21 thèmes traités dans ce logiciel aborde un contenu précis en chimie, à la fois structuré et microgradué. Ils représentent autant d'objectifs particuliers des programmes de chimie et de sciences physiques.

Contenu : Le contenu, autant dans la partie tutorielle que dans la partie des exercices, est pertinent et exact. Les exemples utilisés dans les simulations sont réalistes et représentent des situations que l'on peut observer en laboratoire. Pour chacun des thèmes, le tutoriel est suivi d'une courte série de questions pertinentes qui permettent à l'utilisateur de vérifier son niveau de compréhension du sujet. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique mise de l'avant dans ce logiciel est de type microgradué. L'interactivité soutenue permet une utilisation individualisée du logiciel. Les renforcements sont diversifiés et dynamiques. Des fonctions de défilement arrière, d'assistance et d'arrêt-suspension demeurent toujours disponibles. Des tests d'évaluation sont fournis dans la documentation. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage correspondent à l'ensemble des objectifs que proposent les programmes de chimie et de sciences physiques en ce qui a trait à l'étude des gaz. Les contenus sont parfaitement conformes aux objectifs proposés. La démarche pédagogique, axée sur les principales étapes de la méthode scientifique et faisant appel à l'animation, concorde bien avec celle qui est proposée dans les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Bien soutenu par une ligne d'état continuellement présente à l'écran, l'utilisateur circule très aisément dans le logiciel. En utilisant les couleurs, les diverses grosseurs de caractères, le graphisme et l'animation à bon escient, on a su donner à ce logiciel les qualités nécessaires pour le rendre attrayant, convivial, fiable et performant. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu du logiciel n'est pas modifiable. Son mode d'organisation (tutoriel suivi d'exercices), ses capacités de défilement arrière, l'accès à un bloc-notes et la possibilité de suspension-reprise en font un outil complet. Il offre de plus des activités de prolongement sous forme de tests qui peuvent être utilisés comme évaluation formative par l'élève ou comme évaluation sommative par l'enseignant. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les qualités sur les plans pédagogique, technique et esthétique de ce logiciel en font un outil qui pourra aider efficacement l'élève dans son cheminement en chimie et en sciences physiques. Il pourrait dans une certaine mesure servir d'activité préparatoire aux expériences en laboratoire. Il pourrait aussi, dans d'autres cas, servir d'exercice de révision. **Cote : 5**

Composition assistée

Logiciel évalué en 1989
Version SF2.3
par Gilles Landiault et Alain Rochefort
Ottawa : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques, 1989

Description :
Ce logiciel d'aide à l'écriture d'un texte comporte trois modules. Il est constitué d'un traitement de texte à fonctions de base limitées et d'un éditeur de vocabulaire thématique qui permet un maximum de vingt thèmes. Un troisième module permet d'avoir accès à un dépanneur grammatical qui peut comprendre un maximum de quinze catégories.

Commentaires :
Ce logiciel a été produit en collaboration avec le ministère de l'Education de l'Ontario. Il n'est disponible que pour les micro-ordinateurs ICON, en réseau, dans l'environnement «Ambiance».

Éditeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
339, rue Wilbrod
Ottawa (Ontario) K1N 6M4

Distributeur : Unisys Canada inc.
740, rue Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec) H3C 3X6
Téléphone : (514) 866-5378
(800) 361-8518

Types : Outil à l'aide à l'écriture.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 375,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Composition assistée

Objectifs : L'objectif du logiciel est de «donner à l'élève l'occasion d'améliorer son français écrit en lui fournissant un outil technologique motivant qui lui facilite la tâche». Cet unique objectif manque de précision et demeure difficilement mesurable en raison de sa nature trop générale.

Contenu : Ce logiciel à contenu grammatical de base est conforme aux programmes d'études. La profondeur et l'ampleur du contenu dépendent essentiellement du travail de l'enseignant. Aucun stéréotype ne fut décelé dans les exemples et la qualité de la langue est correcte. **Cote : B**

Pédagogie : Dans l'ensemble, le logiciel ne soutient pas l'enseignant dans sa pratique pédagogique ni l'élève dans son apprentissage. Aucune démarche pédagogique n'est proposée. L'interactivité est bonne sans pour autant offrir de renforcement ou de rétroaction. On note en plus l'absence d'outil d'évaluation. **Cote : D**

Programmes d'études : Ayant un contenu non restrictif, il est assez difficile de déterminer la conformité de ce logiciel à un programme d'études. Cependant, l'absence de démarche pédagogique permet de douter de son adaptation aisée aux programmes choisis. **Cote : D**

Facture : L'environnement «Ambiance» confère à ce logiciel de très bonnes qualités de convivialité, de performance, de maîtrise, de fiabilité et de présentation. La polyvalence est limitée par le travail en réseau. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Un fonctionnement aisé ainsi qu'aucun contenu précis sont deux qualités de ce logiciel. Cependant, l'absence de gestion pédagogique et d'activités de prolongement ainsi que la faiblesse de la documentation sont des lacunes auxquelles il faudrait remédier. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : La facture du logiciel impressionne. Le contenu est intéressant. Le traitement de texte, le vocabulaire thématique ainsi que la grammaire intégrée laissent croire à une utilisation conjointe ce qui, dans la pratique, n'est pas évident. Les qualités de l'ordinateur ne sont pas utilisées pleinement pour justifier le titre du logiciel : «Composition assistée». **Cote : 4**

Cours et gagne

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0 à 5.0
par Sam Girgis
Brossard : Logiciels S.G., 1987
ISBN 2-921460-09-2

Description :
Ce logiciel vise l'acquisition de connaissances en lecture et en écriture. Il s'adresse aux écoliers de la 2e à la 6e année. Il comprend 36 leçons réparties en trois niveaux de difficultés. L'écolier doit d'abord sélectionner la bonne réponse parmi un choix offert, puis l'écrire correctement de mémoire. Il doit accumuler dix bonnes réponses avant de terminer un exercice sur chaque notion. Les exercices se rapportent aux verbes AVOIR et ETRE, aux verbes réguliers, aux homonymes et à l'orthographe.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Logiciels S.G.
8080, Salomon
Brossard (Québec) J4X 1H9
Téléphone : (514) 466-5280
Télécopieur : (514) 466-0637

Distributeur : Logiciels S.G.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (9 ou 13 cm); 4 manuels de référence (36 pages chacun).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PC Jr d'IBM; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; Apple II.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 60,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Cours et gagne

Objectifs : Ce logiciel vise l'acquisition des connaissances grammaticales, orthographiques et de conjugaison au moyen d'exercices répétitifs ayant toujours la même structure. Un écolier ayant des difficultés d'apprentissage peut devoir réaliser plusieurs exercices avant d'atteindre un seuil de réussite acceptable.

Contenu : Le logiciel présente une banque de questions ample, mais qui manque d'originalité et de recherche. La structure des phrases est acceptable. Les thèmes sont éloignés des champs d'intérêt des écoliers. Les exercices sont groupés par objectif d'apprentissage, mais il n'y a aucune gradation des difficultés à l'intérieur d'un même objectif. Les contenus des niveaux de difficultés changent selon les programmes d'études. **Cote : B**

Pédagogie : L'écolier peut utiliser facilement le logiciel à son propre rythme et atteindre ainsi certains objectifs d'apprentissage. La démarche pédagogique est peu conforme à l'esprit des programmes d'études; carence pour ce qui est des renforcements, des rétroactions et de l'analyse du type d'erreur. Le logiciel ne permet pas une évaluation descriptive du progrès de l'écolier. **Cote : C**

Programmes d'études : Ce logiciel est conforme aux objectifs des programmes d'études et son contenu répond bien au but qu'il s'est fixé, d'autant plus que l'enseignant peut enrichir la banque de questions. L'approche pédagogique est limitée à l'exercice répétitif. La démarche pédagogique n'est pas conforme à celle des programmes de français. Elle ne laisse aucune place à l'objectivation et ne permet pas à l'écolier de prendre en charge son apprentissage. **Cote : B**

Facture : Agréable, coloré avec des effets sonores appropriés, le logiciel est facile à utiliser par l'écolier. Il est fiable tant que tous les périphériques sont bien branchés. Il n'y a qu'un menu, clair, mais très chargé. Le logiciel n'offre pas de soutien pédagogique et les messages d'aide s'adressent uniquement à l'enseignant. Prévu pour être utilisé avec un écran couleur, il perd de la lisibilité avec un écran monochrome. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'exige pas beaucoup de travail à l'enseignant pour être intégré en classe. Il fait ce pour quoi il a été conçu : acquisition de connaissances par répétition d'exercices. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'enseignant dispose d'une banque de questions qu'il peut adapter à d'autres matières et enrichir selon les besoins des écoliers. L'organisation thématique laisse à désirer. Il n'y a aucune correction qui permette à l'écolier de mieux progresser. Les résultats de l'écolier ne renseignent l'enseignant que sur le total obtenu. Ce logiciel ne conduit pas à des activités connexes. **Cote : 4**

La course des mots

Logiciel évalué en 1989
Version 2.1
par Jacques Langlais
Charlesbourg : Productions Anniepierre inc., 1988
ISBN 2-9801323-1-4

Description :
Ce logiciel est destiné à tous les écoliers. Présenté sous forme de jeu, il vise l'acquisition de l'orthographe d'usage. Il est conçu de façon telle que deux écoliers peuvent travailler en équipe. Ils doivent écrire le mot qui correspond au dessin.

Commentaires :
Un logiciel d'essai est offert par l'éditeur aux commissions scolaires et aux écoles qui en font la demande.

Éditeur : Productions Anniepierre inc.
9208, avenue Talmont
Charlesbourg (Québec) G1G 5K3
Téléphone : (418) 626-9151

Distributeur : Productions Anniepierre inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (13 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique; écran couleur; 2 unités de disquette.

Prix : 35,00 $.
Modalités de licence : Licence de commissios scolaire : 70,00 $ par école primaire. Licence d'école : 70,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

La course des mots

Objectifs : Selon la documentation, le logiciel vise à améliorer le vocabulaire à l'écrit, à faire des relations, à rechercher des synonymes et à faire des choix. La documentation étant réduite au minimum, certains objectifs pourraient être explicités davantage. La réussite des activités permet d'atteindre les deux premiers objectifs.

Contenu : Compte tenu du grand nombre d'utilisateurs visés, le contenu pour chacun des cycles est sommaire. Cependant, avec la version 2, l'enseignant peut fabriquer et ajouter des listes de mots et des dessins aux banques existantes, ce qui n'était pas le cas avec la première version. Selon la documentation, la structuration du contenu respecte une progression allant du plus facile au plus difficile, ce qui n'est pas décelé dans le logiciel. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et systématique. L'écolier n'a pas de difficultés à communiquer avec le logiciel. Les messages sont personnalisés. Il y a un renforcement graphique après chaque bonne réponse. Après deux essais faits par chacun des écoliers, la bonne réponse paraît à l'écran. A la fin de l'activité, le nom du gagnant de la course est affiché à l'écran, ce qui sert d'évaluation. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs visent particulièrement l'acquisition de l'orthographe d'usage. Selon la documentation, le choix des mots à orthographier s'est fait à partir de l'échelle Dubois-Buyse. Le contenu du logiciel est bien en deçà de celui que proposent les programmes d'études. La démarche pédagogique a surtout pour but de faire acquérir des automatismes. **Cote : B**

Facture : Le menu est clairement présenté et les écoliers maîtrisent le rythme de déroulement des exercices. Toutefois, ils ne peuvent pas circuler dans le logiciel ni en sortir en aucun temps. Certains dessins sont difficilement reconnaissables et portent à confusion. Il est possible de configurer le logiciel selon des besoins particuliers. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut rejoindre différents types d'utilisateurs dont des écoliers ayant des difficultés d'apprentissage. L'enseignant n'a pas accès à des fonctions de gestion pédagogique. Le mode interactif amène les écoliers à compétitionner entre eux. La documentation, réduite au minimum, ne propose pas d'activités de prolongement. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel résident surtout dans sa facilité d'utilisation, dans le renforcement et dans la rétroaction. Cependant, le contenu est restreint et peu détaillé. L'enseignant a intérêt à le compléter. De plus, il n'est pas possible de faire de la gestion pédagogique et l'évaluation est sommaire. **Cote : 4**

La croissance végétale

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
par M. E. Leveridge
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
(Chelsea Sciences Simulation)
ISBN 2-550-16264-1

Description :
Destiné aux élèves du collégial en techniques agricoles, ce logiciel simule l'effet de l'entassement sur la croissance végétale de quatre espèces (orge, avoine, pois nain et pois géant). Il se sert du modèle mathématique de Baeumer et De Wit (1968). Il utilise onze mots clés pour communiquer avec l'utilisateur; les résultats sont présentés sous forme de graphique.

Commentaires :
Il est nécessaire de disposer de deux unités de disquette pour configurer ce logiciel, mais une seule unité suffit pour le faire fonctionner. On peut sauvegarder les résultats et les imprimer plus tard.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Agrotechnique; biologie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (32 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (25 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (12 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko; 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La croissance végétale

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Les feuillets de l'élève expliquent sommairement la matière contenue dans le logiciel. Ils contiennent aussi quelques points de discussion se rapportant aux simulations.

Contenu : Relativement bien adapté aux utilisateurs visés, le logiciel se limite cependant à l'étude de quatre espèces végétales. Les résultats sont conformes au modèle de Beaumer et De Wit ainsi qu'aux explications fournies dans les différents guides. Une très grande variété de simulations est permise malgré tout. Le vocabulaire est juste et la qualité de la langue est très bonne. **Cote : A**

Pédagogie : L'utilisation de l'ordinateur permet à l'élève de vérifier rapidement des théories qui prendraient autrement de deux à trois mois de travail en laboratoire. La démarche pédagogique permet à l'élève de respecter son rythme; l'interactivité se fait à l'aide de mots clés qui se rapprochent de la langue de l'utilisateur. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel peut très bien servir de complément à l'enseignant qui désire utiliser l'ordinateur pour faciliter l'intégration de certaines notions. Ce logiciel couvre une petite partie du programme de biologie, mais il le fait de façon agréable et conforme. **Cote : B**

Facture : D'une présentation à l'écran moyenne, ce logiciel est agréable à utiliser malgré sa lenteur sur les ordinateurs Apple II. Il fonctionne à l'aide de commandes que l'enseignant peut modifier à sa guise. Une fois ces modifications faites, la fiabilité du logiciel peut laisser à désirer à cause de la présence de bogues lorsqu'on ajoute des mots clés de plus de dix caractères. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel contient les renseignements nécessaires pour le configurer et l'adapter à l'enseignement de chacun. Une connaissance du langage BASIC ou la présence d'un technicien serait fortement souhaitable. Ce logiciel peut conduire à des activités connexes de recherche. Il peut aussi servir de soutien aux activités faites en laboratoire pour anticiper sur les résultats de certaines expériences. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Très facile à utiliser, ce logiciel a été conçu selon le modèle mathématique de la croissance végétale de Baeumer et De Wit (1968). L'élève communique avec le logiciel grâce à une série de mots clés que l'enseignant peut modifier. L'utilisation de l'ordinateur est très justifiée, car elle permet une intégration rapide de certaines notions sur la croissance végétale. **Cote : 5**

Dactylo (PUCE)

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Odette Lavigne
Montréal : PUCE inc., 1985
ISBN 2-89263-025-8

Description :
Ce didacticiel vise l'acquisition du doigté en dactylographie. Il guide l'utilisateur en lui signalant ses erreurs et en évaluant son travail. Le logiciel s'adresse à toute personne qui veut apprendre une méthode de dactylographie. L'utilisateur peut acquérir une habileté particulière tout en travaillant à son rythme.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Max-20 de 640 Ko.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Exerciseur; simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (27 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur.

Prix : 69,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Dactylo (PUCE)

Objectifs : L'objectif est clairement défini. Il s'agit d'apprendre une méthode de dactylographie. Il est adapté aux utilisateurs et les exercices permettent de l'atteindre.

Contenu : Le contenu n'est pas innovateur. Ce logiciel présente simplement les suites de caractères qui permettront l'apprentissage de la dactylographie. Le nombre d'exercices est illimité. **Cote : B**

Pédagogie : La méthode privilégiée dans ce logiciel se démarque uniquement d'une méthode traditionnelle en ce que l'ordinateur relève les erreurs immédiatement. Le renforcement se fait à la suite d'un exercice en affichant à l'écran les résultats et la vitesse de frappe. **Cote : B**

Programmes d'études : Conforme aux programmes de secrétariat, le logiciel peut servir aussi à l'initiation au clavier du micro-ordinateur ou d'introduction pour un cours d'informatique au secondaire. **Cote : B**

Facture : La méthode du logiciel s'apparente aux méthodes traditionnelles. Les possibilités de l'ordinateur sont utilisées efficacement, mais sobrement. La méthode est agréable. Le logiciel est convivial et facile à utiliser. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut être utilisé longtemps sans que l'enseignant ait à préparer des exercices supplémentaires. Il peut facilement servir aussi bien dans les classes ordinaires que dans les cours de micro-informatique. Il permet d'apprendre à dactylographier avant d'en venir au traitement de texte. Il permet aussi de sauvegarder les résultats des utilisateurs. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les forces du logiciel sont la possibilité de correction immédiate, le respect du rythme d'apprentissage de l'utilisateur et le grand nombre d'exercices proposés. Sa principale faiblesse est le manque d'exactitude dans la correction. Ce logiciel peut être utile dans les cours de secrétariat pour acquérir des automatismes. **Cote : 5**

Domino

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Jean-Marc Robitaille
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1988
ISBN 2-550-17755-X

Description :
Le logiciel s'adresse aux élèves qui suivent les cours de biologie humaine du collégial. Il permet de simuler des situations, d'étudier des cas à partir des caractéristiques d'un être humain et d'examiner les répercussions de modifications des données (possibilité de vingt variables d'entrée) sur les comportements des systèmes respiratoire et cardiovasculaire (sans égard au facteur temps).

Commentaires :
Il est possible de travailler avec un disque rigide et une imprimante ImageWriter, Epson ou une autre qui a des codes compatibles pour sauvegarder les données, les tableaux ou les graphiques des pages-écrans.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-3200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (13 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (53 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (47 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; 2 unités de disquette (800 Ko); tableur Excel pour Macintosh ou Lotus 1-2-3 pour IBM; écran monochrome; imprimante.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Domino

Objectifs : Le logiciel fournit à l'élève l'occasion d'effectuer une synthèse de ses connaissances et sans doute aussi de mieux assimiler les notions qu'il aura acquises antérieurement. L'approche, très fonctionnelle, est de nature à motiver l'élève qui cherche souvent, au cours de sa démarche d'apprentissage, à obtenir une vue d'ensemble des phénomènes qu'on met en présence et de leur interaction.

Contenu : L'utilisateur peut accéder à des pages-écrans qui contiennent non seulement les principales variables de sortie, mais également à des variables intermédiaires représentées, s'il le désire, par un graphique et disposées à sa convenance sur l'abcisse. Des données recueillies et mesurées sur des espèces animales ou provenant de centres hospitaliers (pour l'être humain) ont permis la réalisation des tableaux. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel fournit les renseignements appropriés (adaptation, compensation, détérioration, déséquilibre, etc.) au regard des entrées préalablement consignées. La démarche est analogique et permet d'examiner une foule de facteurs liés entre eux, ce qui facilite la compréhension des mécanismes régis par les organismes étudiés. **Cote : A**

Programmes d'études : Les cours de biologie humaine (314 et 534) ayant, entre autres objectifs, ceux de renseigner sur l'organisation et le fonctionnement de l'organisme humain et de permettre l'acquisition de connaissances sur la physiologie des systèmes ainsi que des relations entre ceux-ci, le recours à un outil qui fait appel à la dynamique des systèmes est certes approprié. **Cote : A**

Facture : Le chiffrier électronique comme outil de programmation comporte des limites; on déplore parfois la lourdeur et la lenteur de certaines opérations. En revanche, la documentation est agréable à consulter et de nature à faciliter l'utilisation du logiciel. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Outre le soutien informatique, l'ensemble est composé d'un guide de mise en route pour ceux qui connaissent moins bien les micro-ordinateurs, d'un guide d'activités et d'un guide pédagogique. Les résultats de la simulation peuvent être obtenus sous forme numérique ou graphique. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Pour reconstituer la dynamique des systèmes respiratoire et cardiovasculaire, pour comparer les résultats, pour examiner les conséquences et pour établir des relations dans une optique de coordination et d'intégration de toutes les fonctions, «Domino», comme son nom l'indique, est intéressant pour montrer les réactions en chaîne qui peuvent survenir lorsque l'une ou l'autre des conditions de départ est modifiée. **Cote : 5**

Dynamique des populations

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
par P. J. Murphy
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
(Chelsea Science Simulation)
ISBN 2-550-16263-3

Description :
Ce logiciel est une simulation qui porte sur les compétitions intra et interspécifique. Centré sur l'exclusion compétitive de Gause, il permet de découvrir les facteurs qui influent sur la taille des populations compte tenu du temps. Destiné à des élèves du collégial en techniques agricoles et en sciences de la nature, il peut aussi être utile en aménagement de la faune et en écologie animale (études universitaires).

Commentaires :
Il faut deux unités de disquette pour configurer le logiciel. Une imprimante est nécessaire si on désire conserver les résultats.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-3200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (32 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (43 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (25 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko; 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Dynamique des populations

Objectifs : Les objectifs sont relativement bien définis dans la documentation. Le guide de l'élève contient de courts exercices, des explications sommaires et des points de discussion sur la matière à l'étude. Certains exercices comportent un degré de complexité trop élevé pour les élèves du secondaire.

Contenu : Relativement bien traité, le contenu est cependant trop avancé pour les élèves du secondaire. Les résultats sont conformes aux équations qui découlent du principe de l'exclusion compétitive de Gause et le vocabulaire est approprié. Même si le logiciel a été traduit de l'anglais, la qualité de la langue est très bonne. **Cote : C**

Pédagogie : L'utilisation de l'ordinateur est presque essentielle pour visualiser les interactions qui existent à l'intérieur des populations animales. La démarche proposée permet à l'élève d'apprendre à son rythme; il communique avec l'ordinateur grâce à une série de mots clés. Cependant, leur nombre un peu trop élevé rend l'utilisation du logiciel un peu lourde. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel va au-delà des objectifs des programmes de biologie du secondaire. Il pourrait s'agir d'un contenu d'enrichissement qui ne s'adresse pas nécessairement à tous. Ce logiciel pourrait servir dans un cours universitaire d'écologie animale ou dans un programme en techniques d'aménagement de la faune. **Cote : C**

Facture : Le déroulement du logiciel est lent et sa performance est moyenne. Le trop grand nombre de mots clés à utiliser et l'impossibilité de revenir en arrière en cas d'erreur de commande le rendent parfois difficile à manipuler pour la majorité des élèves. La fonction d'assistance est très sommaire et l'utilisateur peut éprouver des difficultés avec certains caractères accentués. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Une bonne connaissance du langage BASIC ou l'aide d'un technicien est très souhaitable. Au cours de la configuration du logiciel, des détails tout à fait inutiles viennent alourdir la démarche, ce qui peut décourager les mieux intentionnés. Malgré tout, on peut modifier le déroulement en rajoutant des mots clés et même de courts exercices préparatoires. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «Dynamique des populations» est basée sur les équations qui découlent de l'exclusion compétitive de Gause. Le logiciel permet de visualiser graphiquement les compétitions inter et intraspécifique. Avec beaucoup de patience, l'enseignant pourra l'adapter à son enseignement. Malgré sa lenteur à fournir les résultats, son utilisation est justifiée car, sur le terrain, il faudrait des mois pour obtenir les mêmes résultats. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1243

Équilibres chimiques

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
par K. Shaw et R. Edens
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1991
ISBN 2-550-19341-5

Description :
Ce logiciel contient quatre explorations qui visent à faire comprendre le concept de l'équilibre comme phénomène dynamique ainsi que la relation entre l'équation stoechiométrique et l'expression de la constante d'équilibre, à faire acquérir une certaine compétence pour ce qui est des problèmes quantitatifs et à familiariser les élèves avec certains problèmes liés à la conception d'expériences.

Commentaires :
Le logiciel a été évalué sur un Apple IIe doté de 128 Ko de mémoire, de deux unités de disquette et d'un écran monochrome. Il a été traduit de l'anglais au cégep de Sherbrooke.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-3200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie; sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (11 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (21 pages).

Micro-ordinateurs : Apple II+; Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko pour appareils Apple II; 512 Ko de mémoire pour appareils IBM; 1 unité de disquette; imprimante; carte graphique; écran couleur ou monochrome.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Équilibres chimiques

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage présentés à l'élève dans les documents écrits et à l'écran sont d'ordre cognitif. Ils sont gradués et conviennent aux utilisateurs visés. La réussite des explorations, dont le corrigé est fourni dans le guide d'activités, permet de les atteindre.

Contenu : Les contenus sont exacts et pertinents, mais ils sont peu nombreux et peu approfondis en raison des limites du moyen utilisé pour les traiter. Les contenus permettent quand même d'atteindre les objectifs d'exploration visés. Leur structuration est logique et graduée. Le niveau de langue utilisé dans le logiciel et dans la documentation est juste et à la portée de l'élève. **Cote : B**

Pédagogie : Le cheminement de l'élève est basé sur l'exploration réalisée à l'aide de simulations prédéterminées. La démarche est cohérente, progressive et systématique. Elle facilite l'atteinte des objectifs poursuivis. Le logiciel n'offre aucune possibilité d'évaluation des apprentissages sauf par l'élève lui-même, car on lui fournit le corrigé des exercices. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel correspondent à certains objectifs des programmes de sciences physiques et de chimie de 4e et de 5e secondaire. Les contenus sont similaires à ceux qui sont privilégiés dans les programmes. La démarche pédagogique correspond à celle qui est généralement mise de l'avant pour l'enseignement des sciences. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser; il ne nécessite aucune connaissance préalable de la micro-informatique. L'utilisateur choisit parmi des éléments qui lui sont présentés à l'écran; il peut donc se concentrer sur ses apprentissages. En outre, il maîtrise en tout temps le rythme du déroulement du logiciel et il a constamment accès à une fonction d'assistance. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les restrictions inhérentes à l'ordinateur ont obligé l'auteur à limiter les contenus. Le logiciel ne permet aucune fonction de gestion pédagogique. Les élèves peuvent utiliser le logiciel en équipe de deux et coopérer pour réaliser les diverses explorations. Le guide pédagogique et le guide d'activités sont bien présentés et de très bonne qualité. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré les limites de l'ordinateur, ce logiciel pourra favoriser chez la plupart des élèves l'atteinte des objectifs visés. La réalisation des explorations proposées pourra servir d'activité préparatoire à des expériences en laboratoire. **Cote : 4**

L'explorateur

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
Outremont : Luc Michaud Logiciels experts ltée, 1989

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle, ce logiciel est un outil d'organisation de l'information. Il permet de concevoir ou de consulter un scénario qui contient des pages-écrans réalisées à l'aide d'un logiciel de graphisme ou d'un traitement de texte, assemblées suivant une structure arborescente et liées entre elles par des boutons électroniques.

Commentaires :
L'utilisation de la souris est recommandée.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Luc Michaud Logiciels experts ltée
1280, rue Bernard Ouest, bureau 401
Outremont (Québec) H2V 1V9
Téléphone : (514) 948-1000

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Logiciel d'organisation de l'information.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences humaines; français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 9 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (33 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (98 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; carte graphique EGA ou VGA; écran couleur; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide.

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 250,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'explorateur

Objectifs : La documentation fait état des objectifs généraux poursuivis. Le logiciel vise à favoriser une meilleure compréhension des réalités sociales, géographiques et historiques. Il cherche à faire acquérir des habiletés liées à la recherche d'information et à la communication. «L'Explorateur» est un outil intéressant qui peut contribuer à l'atteinte des objectifs fixés.

Contenu : Le logiciel est un outil de scénarisation sans contenu précis qui permet à l'écolier ou à l'enseignant de traiter les thèmes de son choix. Il fournit également un fichier d'exemples portant sur les explorateurs, plus particulièrement sur Jacques Cartier. Ce fichier contient un ensemble de renseignements intéressants. La banque de scénarios devra être augmentée par l'enseignant ou l'écolier. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel peut laisser place à une approche pédagogique ouverte. Cet outil offre à l'écolier la possibilité de consigner et de structurer les données recueillies au cours de recherches documentaires. La consultation des scénarios déjà construits est flexible et permet à l'écolier d'obtenir l'information qui correspond à ses intérêts particuliers. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel peut être intégré à plusieurs programmes d'études puisqu'il s'agit d'un outil de création sans contenu prédéterminé. Comme on le souligne dans la documentation, son utilisation est particulièrement adaptée aux programmes de français et de sciences humaines du primaire. Le logiciel propose une démarche d'apprentissage conforme à celle de ces programmes d'études. **Cote : B**

Facture : L'environnement de type GEM propose des menus déroulants et des pages-écrans conviviales et fonctionnelles. En mode conception, les images et les textes qui font partie du scénario doivent être réalisés à l'aide d'éditeurs externes. Sans l'équipement approprié (ordinateur rapide, disque rigide, souris, etc.), le fonctionnement du logiciel est difficile et occasionne des temps d'attente non négligeables. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les opérations complexes à effectuer pour créer un scénario et le recours nécessaire à des éditeurs externes rendent difficile l'intégration du logiciel en classe, surtout si l'on veut confier le travail de conception aux écoliers. La documentation est pertinente et bien présentée, même si l'on omet de décrire toutes les étapes nécessaires à la réalisation des scénarios. **Cote : D**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel exploite une idée intéressante sur le plan pédagogique. De plus, le guide pédagogique fournit un soutien valable à l'enseignant. Toutefois, l'utilisation de cet outil en mode conception paraît complexe pour les écoliers. Une configuration technique soignée est requise pour que l'utilisation du logiciel soit agréable. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1248

Français 1

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
(Logiciels français)
ISBN 2-7601-1538-0

Description :
Cet exerciseur porte sur cinq thèmes : les noms de personnes, d'animaux et de choses, le masculin et le féminin, le singulier, le pluriel et les déterminants. Les thèmes peuvent être abordés dans n'importe quel ordre au gré de l'enseignant. Il ne permet cependant pas l'accès aux caractères accentués; il ne fonctionne en effet qu'en majuscules.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (7 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Français 1

Objectifs : L'écolier apprendra à maîtriser un vocabulaire qui lui permettra de s'exprimer convenablement par écrit. Il acquerra une connaissance plus approfondie de l'orthographe et de la grammaire. Il sera capable de faire accorder dans une phrase le nom et ses déterminants.

Contenu : Le contenu de chaque thème porte sur les règles de formation du féminin et du pluriel des noms, sur les adjectifs possessifs et sur les adjectifs démonstratifs. Tous les contenus sont exempts de stéréotypes, cohérents et présentés dans un langage simple et correct. **Cote : A**

Pédagogie : Compte tenu des objectifs poursuivis, ce logiciel peut très bien servir de complément à l'enseignement magistral. Le type de cheminement proposé s'adapte bien aux utilisateurs visés. Certains contenus s'assimilant mieux par la répétition, le micro-ordinateur est donc utilisé à bon escient. Toutes les directives sont contenues dans le logiciel. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, les contenus et la démarche du logiciel sont conformes à ceux que proposent les programmes de français de 1er cycle du primaire. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est entièrement constitué de textes, mais sa présentation aérée en fait quand même un outil agréable à utiliser. Son mode de fonctionnement simple en fait un exerciseur convivial. L'écolier maîtrise en tout temps le déroulement des exercices. C'est un logiciel fiable, mais qui ne possède aucune forme de polyvalence. L'absence complète de graphisme le rend peut-être un peu moins attirant. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut changer les banques de mots pour les adapter aux écoliers. Il peut de plus imprimer les résultats que les écoliers ont obtenus aux divers exercices. La documentation indique les moyens de réaliser ces opérations. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Malgré par l'absence de graphisme et d'un module de gestion pédagogique, cet exerciseur pourra quand même être un complément valable à l'enseignement. Utilisé à bon escient, il permettra aux écoliers de mettre en pratique sous une autre forme des notions déjà apprises en classe. **Cote : 4**

Français 2B

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
(Logiciels français)
ISBN 2-7601-1540-2

Description :
Ce logiciel est destiné aux écoliers de 2e cycle, mais il peut aussi servir aux élèves de 1er cycle du secondaire. Il permet d'approfondir les règles de formation du pluriel des noms et d'appliquer ces règles dans de courtes phrases. Il porte également sur les formes de phrases suivantes: affirmative, négative et interrogative.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (5 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Français 2B

Objectifs : Les objectifs présentés à l'écolier au début du logiciel et dans la documentation sont d'ordre cognitif : règles de formation du pluriel des noms et règles d'utilisation des diverses formes de négation dans la phrase. Ces objectifs conviennent aux utilisateurs visés et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Les contenus sont exacts et appropriés; ils permettent d'atteindre les objectifs. Leur structuration est logique et graduée de façon à favoriser l'apprentissage. Le niveau de langue utilisé est correct et à la portée de l'écolier, autant dans le logiciel que dans la documentation. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, progressive et systématique. Elle facilite l'atteinte des objectifs. Soutenue par des pages-écrans de composition simple et claire, l'interactivité est facile et encourage l'apprentissage. Le logiciel n'offre pas à proprement parler de possibilité d'évaluation si ce n'est l'accès aux résultats des écoliers. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, les contenus et la démarche pédagogique du logiciel correspondent à ceux qui sont définis dans le programme de français de 2e cycle du primaire. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel présente une certaine faiblesse en raison d'un manque total de graphisme. Cependant, il est d'une telle facilité d'utilisation qu'on oublie rapidement cette faiblesse. L'écolier maîtrise en tout temps le déroulement des exercices et il peut revenir aux exemples en cours de travail. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Certaines banques de données sont modifiables par l'enseignant, ce qui a pour effet de changer le niveau de difficulté. De plus, il peut mettre le logiciel en mode séquentiel ou en mode à accès sélectif au moyen de trois lignes de programmation BASIC qui sont fournies dans la documentation. La gestion pédagogique est faible : liste des résultats seulement. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bien que sa présentation soit ordinaire et qu'il offre peu de possibilité de gestion pédagogique, cet exerciseur, utilisé de façon appropriée, pourra servir de complément à l'apprentissage des notions à l'étude. De plus, il pourra être utilisé avec succès auprès des écoliers qui connaissent des difficultés d'apprentissage. **Cote : 4**

Français 3A

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
(Logiciels français)
ISBN 2-7601-1541-0

Description :
Ce logiciel destiné aux élèves de 1er cycle du secondaire comporte trois exercices portant sur les règles du singulier et du pluriel des noms ainsi que sur la rédaction de phrases simples à l'intérieur desquelles l'élève doit effectuer correctement les accords. Au début de chaque exercice, l'élève choisit lui-même le nombre de questions auxquelles il désire répondre.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (5 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Français 3A

Objectifs : Ce logiciel vise l'atteinte d'objectifs d'apprentissage d'ordre strictement cognitif qui touchent les règles de formation du pluriel des noms et leur application dans des phrases simples. Ces objectifs sont présentés au début du logiciel.

Contenu : Le contenu, introduit graduellement, convient aux champs d'intérêt et au rythme d'apprentissage des utilisateurs. Les données sont exactes et pertinentes. Elles permettent d'atteindre les objectifs. Le contenu, dans son ensemble, recouvre la matière à l'étude. Le niveau de langue est correct et convient aux élèves. **Cote : A**

Pédagogie : Étant un exerciseur, ce logiciel ne propose aucune activité préparatoire. Il s'appuie sur une démarche linéaire et l'interactivité est très simple : questions-réponses. Cet exerciseur n'offre pas à proprement parler de possibilités d'évaluation, mais les résultats de l'élève sont sauvegardés et accessibles à l'enseignant. Les renforcements existent, mais ils sont peu variés. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et les contenus du logiciel sont conformes à ceux qui sont définis dans les programmes de français de 1er cycle du secondaire. La démarche pédagogique concorde avec celle qui est véhiculée dans les programmes de français. **Cote : A**

Facture : La présentation du logiciel est très simple, peut-être un peu sèche même, parce qu'elle est strictement constituée de textes. Centré sur le modèle questions-réponses, le logiciel n'exige aucune connaissance informatique préalable. Il est très facile à utiliser. L'élève maîtrise le rythme des exercices; le logiciel attend toujours d'avoir eu une réponse avant de passer à la question suivante. Le nombre de questions est laissé à la discrétion de l'élève. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'élève accède aux exercices de façon sélective, mais l'enseignant peut rendre cet accès séquentiel à l'aide de trois lignes de programmation BASIC. Le feuillet le renseigne à ce sujet. Il peut aussi modifier les banques de mots. Les résultats des élèves sont accessibles à l'écran. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré certaines faiblesses relatives à la présentation et à la gestion pédagogique, cet exerciseur pourra, s'il est utilisé de façon ponctuelle, servir de complément à l'enseignement. **Cote : 4**

Français 3B

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
(Logiciels français)
ISBN 2-7601-1542-9

Description :
Destiné aux élèves de 1er cycle du secondaire, ce logiciel comporte trois exercices : «Définition-A», «Anagrammes» et «Homonymes». Ces exercices permettent à l'élève de mettre à l'épreuve ses connaissances du vocabulaire usuel, de l'orthographe et de la compréhension des phrases qui lui sont soumises.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-57881

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (7 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Français 3B

Objectifs : Les objectifs d'ordre cognitif sont clairement formulés dans la documentation et dans les instructions données à l'élève au début du logiciel. Ils conviennent aux utilisateurs visés. La réussite des exercices fait foi de l'atteinte des objectifs.

Contenu : Les contenus sont appropriés et pertinents. Ils répondent aux objectifs et conviennent aux utilisateurs. Ils sont présentés de façon à faciliter l'apprentissage des notions à l'étude en présentant des exercices appropriés. Le niveau de langue est correct dans le logiciel et dans la documentation; il convient aux élèves. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est systématique et linéaire; une fois une activité choisie, l'élève doit la terminer avant de pouvoir passer à la suivante. Cependant, il choisit lui-même le nombre de questions auxquelles il répondra. L'interactivité est très simple : questions-réponses. Le logiciel ne renferme pas de module d'évaluation, mais les résultats des élèves sont sauvegardés. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage concordent avec ceux qui sont définis dans le programme de français de 1er cycle du secondaire. Les contenus sont étroitement liés à ceux qui sont proposés dans le programme d'études. La démarche pédagogique est conforme à celle qui est privilégiée dans le programme d'études; elle tend à intégrer l'utilisation des éléments notionnels à l'intérieur des phrases ou de courts textes. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est très facile à utiliser : commandes faciles, entrée de réponses sous forme de texte. L'élève maîtrise le déroulement des exercices; le logiciel attend l'entrée d'une réponse avant de continuer. La performance du logiciel est acceptable. Cependant, le logiciel étant strictement constitué de textes, on note une certaine pauvreté dans la présentation à l'écran. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel n'offre pas de module de gestion pédagogique ni de proposition d'activités de prolongement. En revanche, l'enseignant peut changer les banques de mots existantes, mais il ne peut pas en créer de nouvelles. La documentation fournit à l'enseignant la liste des objectifs poursuivis de même qu'une description des activités d'apprentissage et de la démarche pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré une présentation plutôt médiocre et l'absence de module de gestion pédagogique, cet exerciseur pourra fort bien être utilisé comme complément à l'enseignement. Il sera aussi un outil très utile auprès des élèves des classes d'accueil et avec les groupes de français, langue seconde. **Cote : 4**

Français 4A

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
(Logiciels français)
ISBN 2-7601-1543-7

Description :
Ce logiciel destiné avant tout aux élèves de 2e cycle du secondaire les amène à appliquer les règles de formation du pluriel des noms (cas d'exception) et à intégrer ces notions dans de courtes phrases. Il porte également sur la discrimination d'homophones selon le sens de la phrase proposée.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (5 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Français 4A

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés à l'élève au début du logiciel et à l'enseignant, dans le feuillet. Ces objectifs sont la maîtrise du vocabulaire, une connaissance plus approfondie de l'orthographe et de la grammaire, l'accord, à l'intérieur de courtes phrases, du nom avec ses déterminants et, enfin, le choix correct parmi des homonymes selon le sens d'une phrase.

Contenu : Les contenus répondent bien aux objectifs poursuivis et conviennent aux utilisateurs visés. Les exercices sont pertinents, gradués et convenablement présentés. Le niveau de langue est correct, aussi bien dans le logiciel que dans la documentation. L'élève choisit lui-même le nombre de questions auxquelles il veut répondre. **Cote : A**

Pédagogie : Cet exerciseur ne propose pas d'activité préparatoire et ne permet pas de véritables activités d'évaluation. Cependant, la démarche proposée, questions-réponses, permet d'atteindre les objectifs poursuivis. Le logiciel cumule les résultats de l'élève, qui sont accessibles à ce dernier de même qu'à l'enseignant. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage du logiciel concordent avec ceux qui sont définis dans le programme de français du secondaire. Les contenus du logiciel sont comparables à ceux qui sont privilégiés dans ce même programme. En ce qui concerne la démarche pédagogique, l'utilisation d'une même notion dans des exercices variés fait partie intégrante de la démarche proposée par le programme. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est de présentation très simple et n'exige aucune connaissance préalable de la micro-informatique. Cependant, sa présentation strictement textuelle le rend un peu terne. L'un des avantages principaux réside dans la possibilité qui est laissée à l'élève de maîtriser la vitesse de déroulement des exercices ainsi que leur durée en choisissant le nombre de questions auxquelles il veut répondre. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut choisir entre le mode séquentiel et le mode à accès sélectif (trois lignes de programmation BASIC fournies dans le guide). Il peut aussi changer les banques de mots existantes et agir ainsi sur le niveau de difficultés de l'exerciseur. La seule possibilité de gestion pédagogique offerte est l'obtention à l'écran des résultats des élèves. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède les caractéristiques propres à un exerciseur, mais aussi ses limites. Malgré une certaine faiblesse pour ce qui est de la facture et l'absence de fonctions réelles d'évaluation, cet exerciseur, s'il est convenablement utilisé, pourra sûrement servir d'activité de renforcement des acquis notionnels et de compréhension de la langue écrite. **Cote : 4**

Français 4B

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
(Logiciels français)
ISBN 2-7601-1544-5

Description :
Destiné particulièrement aux élèves de 2e cycle du secondaire, cet exerciseur comporte trois exercices : les deux premiers portent sur les définitions de mots de vocabulaire de base et le troisième consiste à résoudre des anagrammes. Chacune des banques de mots qui correspond aux exercices de vocabulaire compte 110 mots qui sont choisis au hasard.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (7 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 128 ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; écran monochrome.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Français 4B

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont du domaine cognitif : connaissance de mots de vocabulaire et de leurs définitions, reconnaissance de mots à partir d'anagrammes. Les objectifs poursuivis sont présentés au début du logiciel et dans la documentation. Ils sont à la portée des élèves et la réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Les contenus sont adaptés aux utilisateurs et à leur rythme d'apprentissage; ils sont pertinents et exacts. Ils permettent d'atteindre les objectifs fixés. Ils sont structurés de façon à faciliter l'apprentissage. Le niveau de langue est correct dans le logiciel et dans la documentation. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est simple et linéaire. Bien qu'il ne puisse mener à l'acquisition de certains apprentissages, le logiciel permet à l'élève de s'y familiariser d'une façon moins monotone qu'en classe. La seule forme d'évaluation réside dans la possibilité de consulter les résultats des élèves. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage concordent avec ceux qui sont définis dans les programmes de français du secondaire. Ils les complètent. Il en va ainsi des contenus. La démarche mise de l'avant s'apparente de très près à celle qui est proposée dans les programmes officiels. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est relativement performant. Il est très facile à utiliser : questions-réponses. L'élève maîtrise de façon constante le déroulement des exercices. La présentation à l'écran n'est pas appuyée par un environnement graphique, ce qui lui donne un aspect un peu austère. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La seule possibilité de gestion pédagogique réside dans l'obtention des résultats des élèves. Cependant, l'enseignant a la possibilité de changer les listes de mots contenus dans les banques. Il peut aussi mettre le logiciel en mode séquentiel ou en mode à accès sélectif à l'aide de trois lignes de programmation BASIC contenues dans le guide. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré certaines lacunes sur le plan de la présentation et l'absence de fonctions de gestion pédagogique, cet exerciseur pourra assurément servir comme matériel complémentaire à l'enseignement ordinaire ou encore comme matériel de soutien ou de mise à niveau auprès des élèves en difficulté. **Cote : 4**

Function Workshop

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
Winnipeg : Liveware, 1986

Description :
Ce logiciel de simulation permet à un élève d'écrire trois équations de fonctions mathématiques. L'ordinateur, après avoir reçu les valeurs minimales et maximales ainsi que l'intervalle, exécute et affiche à l'écran les résultats de l'évaluation des équations mathématiques. De plus, chaque fonction est représentée graphiquement afin de montrer la relation qui peut exister entre elles.

Commentaires :
Ce logiciel a été produit en collaboration avec le ministère de l'Éducation de l'Ontario. Il ne peut être utilisé qu'avec des micro-ordinateurs ICON, en réseau, dans l'environnement «Ambiance».

Éditeur : Liveware
546 Edison Avenue
Winnipeg, Manitoba R2G 0M4

Distributeur : Unisys Canada inc.
740, rue Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec) H3C 3X6
Téléphone : (514) 866-5378
(800) 361-8518

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 270,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Function Workshop

Objectifs : Aucune description des objectifs n'a été notée au cours de l'évaluation du logiciel ou à la lecture de la documentation. Comme c'est souvent le cas avec les systèmes ICON, les objectifs doivent être déduits à partir des fonctions mathématiques et de leurs représentations à l'écran. Un nombre limité d'objectifs ont ainsi pu être relevés; ils semblent toutefois assez sommaires.

Contenu : Compte tenu des objectifs déduits à l'observation, le logiciel semble bien adapté aux utilisateurs visés. Il y a lieu de penser qu'ils seront atteints. Par son contenu ouvert, le logiciel favorise un rythme d'apprentissage adapté aux utilisateurs, mais il ne les guide pas dans leur démarche pas plus qu'il ne vérifie l'exactitude de leur raisonnement. Aucun stéréotype ne fut décelé. **Cote : B**

Pédagogie : La documentation explique les manipulations à faire, mais elle ne mentionne pas la démarche de résolution de problèmes. La présence de l'enseignant est essentielle pour soutenir la démarche exploratoire et la validation des résultats. De plus, en l'absence de renforcement, de rétroaction et d'évaluation, l'utilisation du logiciel peut conduire à des conclusions erronées. **Cote : C**

Programmes d'études : En dépit d'une couverture assez large des différentes fonctions mathématiques, leur traitement, combiné à l'absence de description d'une démarche pédagogique, ne concède pas à ce logiciel un caractère essentiel dans l'étude des concepts mathématiques. **Cote : C**

Facture : L'environnement «Ambiance» donne à ce logiciel une convivialité, une performance, une maîtrise, une fiabilité et une présentation des plus convenables. La polyvalence est limitée par le travail en circuit réseau. Son manque de validation a cependant permis de le faire cesser de fonctionner en entrant des valeurs numériques illégales dans le contexte de l'enseignement des mathématiques au secondaire. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Outil utile à la représentation graphique de concepts mathématiques abstraits, son intégration en classe est facilitée par la possibilité qu'a l'enseignant de créer les situations désirées. Le manque de gestion pédagogique, l'absence de description de la démarche pédagogique, le peu d'activités de prolongement et la pauvreté de la documentation sont des points faibles. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un très bon outil de simulation et de représentation des fonctions mathématiques. Il est facile à utiliser. Il est possible de le modifier rapidement. Une présentation graphique précise favorise l'étude des relations mathématiques. Le peu de profondeur du contenu ainsi que le soutien pédagogique nécessaire sont des lacunes importantes. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1255

Intermic-consommateur

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Jocelyne Lacasse
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1988
ISBN 2-550-17552-2

Description :
Ce jeu de simulation, conçu principalement pour des élèves du collégial, permet d'analyser les facteurs qui influent sur les décisions du consommateur et les conséquences de ses décisions. A partir de données fictives, l'élève fait des prévisions budgétaires. Il achète des biens et des services de son choix et suit l'évolution de sa situation financière et de la situation économique d'ensemble.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Jeu; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Éducation économique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence; 1 guide d'activité à l'intention des élèves; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; 2 unités de disquette; imprimante.

Prix : 59,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 375,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Intermic-consommateur

Objectifs : L'objectif d'apprentissage général et les objectifs particuliers qui en découlent sont formulés clairement dans le guide de l'enseignant. Le logiciel ne peut mener, à lui seul, à l'atteinte de l'ensemble des objectifs proposés. Cependant, l'expérience que l'utilisateur en retire sera utile si des activités d'apprentissage complémentaires sont mises en place.

Contenu : Ce jeu, qui est axé sur un modèle simplifié, tient compte de plusieurs facteurs : le nombre d'individus, le revenu, l'épargne, l'endettement, le taux d'inflation, les naissances, les politiques gouvernementales, etc. Les prix suggérés ne correspondent pas toujours à la réalité. La qualité de la langue du logiciel et de la documentation est très bonne. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel propose à l'élève une démarche inductive. Motivant et interactif, ce jeu l'amène à prendre de nombreuses décisions. La rétroaction et les renforcements sont toutefois limités. Le logiciel sauvegarde les décisions de l'utilisateur et permet l'impression d'un rapport définitif. Ce jeu de simulation tire parti, de façon très pertinente, des capacités de calcul de l'ordinateur. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu et les objectifs visés sont conformes au cours collégial d'introduction à l'analyse économique II. En faisant les nuances nécessaires, le contenu pourrait faciliter l'atteinte de certains objectifs du programme d'éducation économique du secondaire. La simulation est une méthode appropriée à l'enseignement de la matière. **Cote : B**

Facture : Le logiciel fonctionne à l'aide de menus et d'icônes dont la signification suscite parfois des doutes. L'élève a généralement une bonne maîtrise du logiciel, mais il doit souvent faire appel à la documentation écrite. L'entrée des données n'est pas toujours simple. Enfin, certaines manipulations interrompent le déroulement du logiciel. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel offre des possibilités intéressantes sur les plans technique et pédagogique. L'exploitation de ces possibilités et l'initiation au logiciel peuvent cependant demander beaucoup de temps. Il a des caractéristiques intéressantes en gestion pédagogique et propose des activités connexes qui sont réalistes. La documentation est complète, mais pas toujours très claire. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : La démarche pédagogique centrée sur le jeu de simulation est adaptée au contenu et aux objectifs visés. La préparation à l'utilisation du logiciel peut cependant demander une somme d'énergie importante. L'élève demeure dépendant de la documentation écrite et le logiciel n'est pas toujours fiable au regard de certaines manipulations. **Cote : 4**

Intuitrig

Logiciel évalué en 1989
Version 1.70A
par Bonnie Collacutt et David Collacutt
Nobleton : Logicus inc., 1988

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, cet exerciseur est une introduction intuitive à la trigonométrie. Le premier module explore les relations entre les éléments du triangle rectangle en créant des tables. Le deuxième module utilise ces tables ainsi que les tables trigonométriques et la calculatrice intégrées pour résoudre le triangle rectangle. Le troisième module explore le tracé des fonctions trigonométriques.

Commentaires :
Ce logiciel a été produit en collaboration avec le ministère de l'Éducation de l'Ontario. Il ne peut être utilisé qu'avec des micro-ordinateurs ICON, en réseau, dans l'environnement «Ambiance».

Éditeur : Logicus inc.
Box 277
Nobleton, Ontario L0G 1N0

Distributeur : Unisys Canada inc.
740, rue Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec) H3C 3X6
Téléphone : (514) 866-5378
(800) 361-8518

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette; imprimante; système QNX 2.1.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Intuitrig

Objectifs : Les objectifs sont clairement formulés dans le logiciel et dans la documentation. La réussite des exercices permet à l'élève d'explorer, de résoudre un triangle rectangle et d'obtenir les graphiques des six fonctions trigonométriques. Les objectifs vont du général au particulier.

Contenu : Le contenu est pertinent, gradué et approprié aux objectifs. Les élèves créent leurs propres situations d'apprentissage. Le nombre d'exercices est illimité, ce qui leur permet une exploration à leur propre gré. Le contenu est cohérent mais monotone. Il est exact pour ce qui est des définitions mathématiques, mais peu précis dans le calcul et l'affichage. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogiques est axée sur la répétition et la méthode par tâtonnement. Elle est inductive. Il manque un maillon entre les deux premiers modules : celui qui affinerait la déduction. L'élève peut ne pas corriger ses erreurs qui restent affichées. Il n'y a aucun renforcement. Pour certains élèves, le rythme peut être lent. La rétroaction est sobre et sans analyse. Aucune évaluation n'est possible. **Cote : C**

Programmes d'études : Les deux premiers modules sont conformes à certains objectifs du cours mathématique 414. Le troisième module est une introduction très intuitive et incomplète aux graphiques des fonctions trigonométriques. La démarche pédagogique ne répond pas aux exigences des programmes d'études pour ce qui est des mises en situation. **Cote : C**

Facture : L'environnement «Ambiance» favorise le déroulement du logiciel qui est agréable et simple : roulette, curseur non clignotant, logiciel à l'épreuve des erreurs de manipulation. L'élève peut se déplacer et se repérer à son gré en tout temps. Cependant, le logiciel est de facture classique et dépouillée et il n'utilise ni la couleur ni le son. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel se prête bien au travail en équipe; il stimule la coopération. Il ne s'adapte pas à des niveaux de difficultés et à des rythmes d'apprentissage différents. La documentation peu détaillée est insuffisante : elle n'offre pas de soutien sur les plans technique et pédagogique. La gestion pédagogique est pauvre. L'enseignant ne peut analyser les difficultés que les élèves rencontrent. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «Intuitrig» a un contenu pertinent, cohérent et exempt de stéréotypes. La démarche pédagogique est traditionnelle. Les possibilités de l'ordinateur ne sont pas pleinement mises à contribution. Il serait souhaitable d'utiliser le logiciel dans un contexte restreint d'introduction ou comme activité de mise à niveau. Il ne cadre pas avec les exigences des programmes d'études pour ce qui est des mises en situation. **Cote : 4**

Jeu élément mystère

Logiciel évalué en 1989
Version 1.1
par P. Hepburn et K. Shaw
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1990
ISBN 2-550-20238-4

Description :
Destiné principalement aux élèves du collégial, ce logiciel prend la forme d'un jeu. Il amène l'élève à découvrir les propriétés chimiques et physiques de certains éléments du tableau périodique. Il doit trouver l'élément choisi au hasard par le logiciel en se basant sur un ensemble d'indices. Il peut ensuite sauvegarder ou imprimer les résultats.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (30 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (13 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (7 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko pour les appareils Apple II; mémoire vive de 512 Ko pour les appareils IBM; 1 unité de disquette (13 cm); imprimante; souris facultative; écran monochrome. Pour IBM, carte graphique CGA, EGA ou VGA et écran couleur.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Jeu élément mystère

Objectifs : Le logiciel affiche la liste des objectifs visés. Il veut amener l'élève à se familiariser avec divers éléments chimiques et à découvrir ces éléments à partir d'indices. L'utilisation du logiciel peut contribuer à l'atteinte de ces objectifs. En effet, ce jeu peut amener l'élève à consolider ses connaissances relatives à certains éléments du tableau périodique.

Contenu : Le jeu porte sur 34 des éléments du tableau périodique. Pour chacun de ces éléments, l'élève peut choisir parmi quatorze tests possibles : chauffage du produit, réactions avec d'autres produits, etc. L'information transmise par le logiciel est limitée et consiste surtout en l'énoncé des résultats des tests. Sur le plan de la langue, la disquette maîtresse contient quelques coquilles. **Cote : C**

Pédagogie : En révélant les indices à la demande de l'élève, le jeu rend possible une démarche de recherche progressive. Toutefois, les rétroactions données à la suite d'une réponse erronée demeurent très limitées et peu constructives. Les résultats partiels obtenus par l'élève ne sont pas utilisés par la suite. Le logiciel paraît peu utile si l'élève ne possède pas déjà un bagage de connaissances sur le sujet à l'étude. **Cote : C**

Programmes d'études : Les contenus traités sont liés dans une certaine mesure au programme de chimie du secondaire. Bien que la compréhension des phénomènes puisse être utile pendant une activité, le jeu fait appel aux connaissances factuelles de l'élève. En ce sens, la contribution du logiciel à l'acquisition d'habiletés scientifiques chez l'élève n'est pas évidente. **Cote : C**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Il propose un nombre limité de mots clés et des messages d'aide fournissent l'information essentielle. L'élève maîtrise un peu le déroulement du jeu. Les pages-écrans sont sobres; elles ne contiennent pas d'éléments graphiques. L'entrée des données se fait uniquement au moyen de lettres majuscules non accentuées. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Il est impossible de modifier le contenu du logiciel à moins, comme on le suggère, d'apporter directement des changements au programme écrit en BASIC. L'élève ou l'enseignant n'a pas accès facilement aux résultats qui ont été sauvegardés. La documentation est claire, mais donne très peu d'information sur les activités d'apprentissage possibles. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Simple à utiliser, ce logiciel contient des données exactes sur certains éléments du tableau périodique. En revanche, le contenu du logiciel n'est pas facilement modifiable. De plus, l'utilisation limitée de la rétroaction, le peu de lien entre les diverses étapes du jeu et l'absence de suggestions méthodologiques limitent la portée de ce logiciel. **Cote : 4**

Le laboratoire électronique de chimie minérale

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
Hamilton : Snowbird Software Inc., 1988

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce logiciel représente un micromonde qui simule différents types de réactions chimiques en laboratoire. La plupart des réactions de chimie inorganique peuvent y être simulées (ex. : décomposition, titrage, oxydo-réduction, lois des gaz, etc.). Des simulations graphiques et des séquences animées permettent à l'utilisateur d'aller de la salle de préparation au laboratoire, en passant par la bibliothèque et la salle de résolution de problèmes. L'utilisateur sélectionne les produits chimiques désirés, provoque les réactions chimiques et fait les analyses, qualitative et quantitative, des résultats.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Snowbird Software Inc.
71A Leland Street
Hamilton, Ontario L8S 3A1

Distributeur : Snowbird Software Inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Chimie; sciences physiques.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 3 disquettes (13 cm) ou 2 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (50 pages); 1 guide d'activités à l'intentionn des élèves.

Micro-ordinateurs : ICON; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA, écran couleur. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 89,00 $.
Modalités de licence : Licence d'utilisation pour les écoles primaires et secondaires des réseaux public et privé du Québec. Licence d'école : 89,00 $.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Le laboratoire électronique de chimie minérale

Objectifs : Les objectifs sont clairements formulés dans la documentation. L'utilisation du logiciel permet de simuler des expérimentations contrôlées qui facilitent l'atteinte des objectifs fixés, qui vont du général au particulier.

Contenu : Le vocabulaire est simple et précis dans la description des procédures. Les méthodes d'expérimentation simulée sont conformes à celles qui ont cours dans un laboratoire. Aucun stéréotype ne fut décelé. Tous les paramètres qui peuvent influer sur les résultats et permettre une meilleure compréhension des résultats sont présents. **Cote : A**

Pédagogie : La grande quantité de produits, le nombre élevé d'expériences possibles ainsi que les renseignements disponibles obligent l'élève à adopter une démarche progressive et complète qui favorise un mode d'apprentissage déductif. Le micro-ordinateur est l'instrument privilégié pour ce genre de démonstration. **Cote : A**

Programmes d'études : Toutes les parties existantes traitent d'apprentissages appartenant aux programmes de sciences physiques et de chimie de 4e et 5e secondaire; elles sont conformes aux démarches suggérées dans les guides pédagogiques. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel de simulation tire parti de l'environnement «Ambiance» qui lui assure de très bonnes qualités de convivialité, de performance, de maîtrise, de fiabilité et de présentation. L'utilisation de graphiques, combiné à un choix judicieux de seize couleurs, donne des résultats visuels très représentatifs de la réalité des réactions chimiques. L'élève maîtrise en tout temps le rythme de l'expérience. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Son contenu ouvert, le nombre de produits, l'appareillage et les types de laboratoire mis à la disposition de l'utilisateur permettent une adaptation aisée aux différents niveaux d'apprentissage de la chimie. Une documentation complète et détaillée facilite les manipulations aussi bien pour un seul élève que pour un groupe d'élèves. L'intégration du logiciel en classe est de plus simplifiée par un guide détaillé d'activités. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : L'approche scientifique, la facilité d'utilisation, la conformité des images, la pertinence des couleurs, la rétroaction continuelle et la vitesse d'exécution sont des qualités qui font que ce logiciel peut être considéré comme un instrument indispensable à l'apprentissage de la chimie. C'est un laboratoire ambulant. **Cote : 5**

Lecture rapide

Logiciel évalué en 1989
Version 2.1
Charlesbourg : Productions Anniepierre inc., 1988
ISBN 2-9801323-0-6

Description :
Ce logiciel s'adresse à tous les écoliers. Il vise à améliorer le vocabulaire à l'écrit, la vitesse de lecture et l'attention. La banque de mots est répartie en six sections et aussi par thème. L'écolier doit reconnaître globalement le mot et, par la suite, l'écrire correctement.

Commentaires :
Un logiciel d'essai est offert par l'éditeur aux commissions scolaires et aux écoles qui en font la demande.

Éditeur : Productions Anniepierre inc.
9208, avenue Talmont
Charlesbourg (Québec) G1G 5K3
Téléphone : (418) 626-9151

Distributeur : Productions Anniepierre inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm ou 13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PC Jr d'IBM.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 35,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 70,00 $. Licence de commission scolaire : 70,00 $ par école primaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Lecture rapide

Objectifs : Les objectifs sont clairement formulés dans la documentation et conviennent aux utilisateurs visés. Ils tiennent compte de leur rythme d'apprentissage puisque les mots sélectionnés sont tirés de l'échelle Dubois-Buyse. Il n'est pas certain que ce logiciel améliore la vitesse de lecture d'un texte.

Contenu : Le contenu est approprié. Il permet d'atteindre les objectifs fixés. Cependant, il est difficile de vérifier l'objectif qui vise la globalisation des mots et la vitesse de lecture, car la réponse donnée provient, en partie, de la facilité de l'écolier à orthographier et à maîtriser le clavier. Les séquences d'apprentissage sont présentées dans un ordre logique. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est systématique et progressive. L'écolier reçoit une rétroaction après chaque réponse et aussi un renforcement textuel ou graphique, s'il y a lieu. Le menu est clairement présenté et il est facile d'interagir avec le logiciel. A la fin de l'activité, l'écolier peut prendre connaissance de ses résultats. Ce moyen est préférable au tachistoscope habituellement utilisé. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu et la démarche du logiciel sont conformes au programme de français du primaire. Le logiciel vise la globalisation des mots et l'apprentissage de l'orthographe d'usage, mais hors d'un contexte significatif. Il tient compte de l'échelle qui est proposée dans le programme ainsi que des mots qui appartiennent à un thème. Il peut enrichir le vocabulaire de certains écoliers. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel facile à utiliser est présenté de façon agréable. L'écolier en maîtrise le déroulement. La vitesse d'affichage des mots peut être augmentée ou diminuée selon le rythme de l'écolier. On ne peut pas déterminer le nombre d'exercices à effectuer. Le logiciel ne donne pas accès à la banque de mots. On peut obtenir à l'écran et sur imprimante un sommaire des résultats. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut facilement être utilisé à titre d'exercice diagnostique, correctif ou d'enrichissement. La version 2 du logiciel permet à l'enseignant de modifier le contenu en ajoutant ses propres listes de mots. Il serait aussi souhaitable que la documentation fournisse plus de renseignements sur le contenu, sur les aspects techniques et sur les activités d'apprentissage complémentaires. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel de conception simple et agréable peut servir avec profit comme outil individuel d'amélioration de la vitesse de lecture. Il fournit sur demande des renseignements clairs sur la réussite de l'écolier. Cependant, la nature du procédé de renforcement graphique utilisé, la qualité de la documentation et la possibilité de modifier la banque sont trois points qui devraient être améliorés. **Cote : 4**

LogiTexte

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Jean-Yves Fréchette et Raymond Hamel
Québec : Les Logiciels Exitt inc., 1989
ISBN 2-9800778-0-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Éditeur de texte d'aide à l'écriture destiné aux écoliers ainsi qu'aux élèves du secondaire, «LogiTexte» permet de créer des fichiers lexicaux sur des sujets donnés. Quand l'utilisateur rédige, le logiciel peut lui suggérer une multitude de mots qui seront correctement orthographiés et insérés à l'endroit désiré dans le texte. Pour insérer les mots, il faut utiliser un code numérique prédéterminé. Dans l'esprit du programme de français, «LogiTexte» initie à la rédaction d'un poème ludique, d'un texte informatif et d'un récit d'aventures.

Commentaires :
Pour chaque exemplaire supplémentaire acheté sous licence, l'éditeur fournit un guide d'activités à l'intention des élèves.

Éditeur : Les Logiciels Exitt inc.
1334, rue de Repentigny
Québec (Québec) G1S 1Y4
Téléphone : (418) 683-6612

Distributeur : Les Logiciels Exitt inc.

Types : Logiciel d'aide à l'écriture.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (104 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (478 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (138 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; mémoire vive de 512 Ko; disque rigide souhaitable.

Prix : 195,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 195,00 $ par école. Licence d'école : 195,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

LogiTexte

Objectifs : L'objectif premier du logiciel est d'aider l'utilisateur à enrichir les divers types de textes exigés au secondaire. Le deuxième objectif est de structurer un texte en concevant un plan. L'effort exigé pour franchir cette deuxième étape pourrait donner des résultats et l'utilisateur pourrait ainsi bénéficier immédiatement de cet apport.

Contenu : Le logiciel propose la démarche suivante : consultation de documents sur le sujet choisi, choix du vocabulaire particulier au sujet traité (lexique), insertion des mots du lexique dans le texte par code numérique, conception d'un plan, rédaction du texte (structure). Le tout est bien structuré, clair, précis et l'utilisateur peut, après quelque temps, circuler sans problème dans le logiciel. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique oblige l'utilisateur à faire continuellement des choix et par cela même, à maîtriser un vocabulaire plus vaste. Le micro-ordinateur est l'outil idéal pour ce genre d'exercice, à cause, entre autres choses, de la facilité avec laquelle l'utilisateur peut insérer ou effacer des mots. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel s'insère très bien dans les vues des programmes de français du primaire et du secondaire. Il permet de choisir et d'intégrer le vocabulaire souhaité à tous les types de texte (récit d'aventures, poème, conte, etc.). **Cote : A**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser; les menus sont simples à comprendre. Par contre, il est parfois difficile d'écrire des phrases qui contiennent des codes numériques pour, transformer par la suite ces codes en noms, adjectifs, etc. Les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées. L'utilisateur peut faire afficher à l'écran le contenu des lexiques. «LogiTexte» propose deux modes de consultation des fichiers lexicaux bâtis par l'utilisateur : un mode de consultation visuelle en affichant les mots directement à l'écran; un mode de substitution aléatoire qui utilise un code pour insérer à un endroit précis de la phrase le mot désiré. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant devra mettre quelques heures pour maîtriser le logiciel avant de l'intégrer en classe. Il devra servir de personne-ressource pour les premières phases d'application du logiciel. Étant un traitement de texte avec la possibilité de substituer des mots par code prédéterminé, le logiciel ne peut être modifié de façon importante. En revanche, le menu «Préférences» permet à l'utilisateur de choisir entre deux types de substitution : le code numérique et le code alphabétique. Aucun mode d'évaluation n'est prévu. La documentation est excellente; elle peut aider l'utilisateur. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : La force du logiciel est qu'il oblige à une recherche de vocabulaire sur un thème précis avant la rédaction. Dans le lexique qu'il crée, l'utilisateur peut en tout temps rechercher des suggestions de noms, d'adjectifs et de verbes à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Il peut paraître astreignant, à première vue, d'être obligé de mémoriser les dix codes pour insérer les mots. On peut penser cependant qu'à l'usage cette contrainte s'amenuise. **Cote : 5**

Molécules 3D

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Clément Pouliot et Normand Bérubé
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
ISBN 2-250-16430-X

Description :
Destiné au départ aux élèves du collégial, ce logiciel peut aussi être utilisé par des élèves qui suivent les cours de sciences physiques et de chimie de 4e et de 5e secondaire. Il comporte des modules de démonstration, de construction et d'exploitation. À l'aide de ce logiciel, l'élève pourra tracer une formule développée plane en trois étapes : squelette, habillage et maquillage. Il pourra aussi modifier et imprimer chaque formule.

Commentaires :
Le logiciel a été évalué sur un Apple IIe doté de 128 Ko de mémoire, de deux unités de disquette, d'un écran couleur et d'une imprimante.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Tutoriel; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (5 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (15 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko; 1 ou 2 unités de disquette; imprimante.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Molécules 3D

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont d'ordre cognitif : construire des formules développées planes et en présenter la forme tridimensionnelle. Ces objectifs clairement présentés dans le guide d'activités et dans le module «démonstration» du logiciel conviennent aux utilisateurs visés. Leur atteinte est vérifiable par les sorties imprimées obtenues par les élèves.

Contenu : Les contenus sont exacts et appropriés, mais restreints en quantité et en profondeur en raison des possibilités de l'appareil sur lequel le logiciel a été conçu (six atomes maximum dans le squelette; seuls atomes possibles, carbone, hydrogène, azote et oxygène; un seul habillage secondaire toléré). La structuration des contenus est logique et graduée de façon à faciliter l'apprentissage. **Cote : B**

Pédagogie : Chacun des modules du logiciel a une fonction propre : information, démonstration, construction et utilisation des formes construites. La démarche générale et celle de chacun des modules sont cohérentes, progressives et systématiques. Elles facilitent l'atteinte des objectifs. La seule vérification possible des apprentissages se fera grâce aux sorties imprimées de l'élève. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel correspondent à certains objectifs des programmes de sciences physiques et de chimie de 4e et de 5e secondaire. Les contenus représentent une partie des contenus qui sont véhiculés dans ces programmes. La démarche pédagogique correspond à celle qui est généralement mise de l'avant, avec des moyens différents toutefois (bâtonnets et boules), pour atteindre de tels objectifs. **Cote : C**

Facture : Le logiciel est très facile à utiliser et ne nécessite aucune connaissance de la micro-informatique. L'élève choisit parmi des éléments qui lui sont présentés à l'écran; il peut donc se concentrer sur ses apprentissages. Il conserve en tout temps la maîtrise du rythme de déroulement du logiciel. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : A cause de la conception du logiciel, les contenus sont restreints et fermés. Le logiciel ne donne accès à aucune fonction de gestion pédagogique. Deux élèves peuvent aisément coopérer pour réaliser les activités proposées. La documentation, autant pour l'enseignant que pour l'élève, est bien présentée. L'élève peut travailler de façon autonome. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré les faiblesses décelées, s'il est utilisé de façon ponctuelle, ce didacticiel pourra favoriser l'atteinte des objectifs visés. La réalisation progressive d'exercices, dont l'élève peut imprimer les résultats, a plus de chance de porter fruit que la réalisation des mêmes exercices avec du matériel qu'il doit démonter et ranger après usage. **Cote : 4**

Mon cahier d'écriture script

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Pierre Mercier, Philippe Duceppe,
Thérèse Guindon et G. Tanguay
Laval : Croquimage inc., 1988
ISBN 2-920976-01-X

Description :
Le logiciel permet à l'écolier de fabriquer son propre cahier d'écriture script. Le menu offre plusieurs gabarits qui servent de repères à l'écolier pour les hampes et les jambages, l'écriture de texte et l'emplacement de dessins. L'un des formats est conçu pour que l'enseignant prépare des textes de lecture écrits avec les mêmes caractères.

Éditeur : Croquimage inc.
C.P. 247, Succursale Laval-des-Rapides
Laval (Québec) H7N 4Z9
Téléphone : (514) 662-5659

Distributeur : Croquimage inc.

Types : Aide à l'apprentissage de l'écriture.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (15 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Imprimante; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 83,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 120,00 $. Licence de commission scolaire : 63,00 $ par école primaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Mon cahier d'écriture script

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. Ils visent à éveiller l'intérêt de l'écolier pour la calligraphie et à améliorer la qualité de la formation des lettres par la copie des mots affichés. Selon le rythme d'apprentissage, on privilégiera certains gabarits. Le logiciel ne donne pas la manière de tracer les lettres.

Contenu : Le logiciel ne présente que la mise en forme des textes. C'est l'écolier ou l'enseignant qui est responsable du contenu. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel pourrait compléter une démarche amorcée en classe pour améliorer la calligraphie. L'ordinateur intervient comme un moyen nouveau et motivant pour consolider l'apprentissage. L'absence de rétroaction, de renforcement et d'évaluation exige un suivi de la part de l'enseignant. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel répond aux exigences des programmes de français du primaire. **Cote : A**

Facture : La présentation de plusieurs gabarits est agréable et la grosseur des caractères aide à la lisibilité. Le logiciel n'offre qu'un seul menu. Il est facile à utiliser, contient peu de commandes et est protégé contre les erreurs de manipulation. Les fonctions d'édition sont rudimentaires, sans aucune possibilité d'insertion ou de changement de ligne. Les caractères accentués ne s'obtiennent pas de manière standard. Le logiciel s'adapte à toutes les imprimantes. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le menu et les consignes sont faciles d'accès. Les fonctions d'édition, quoique rudimentaires, exigent un certain apprentissage. L'absence d'un module de gestion pédagogique nécessite un suivi par l'enseignant. Cependant, le logiciel ne permet pas de sauvegarder les textes : chaque page-écran doit donc être imprimée au fur et à mesure. L'enseignant pourrait l'utiliser pour préparer des exercices à l'écriture. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont l'intérêt des gabarits, la facilité d'utilisation, la simplicité de même qu'un contenu personnalisé et adaptable au rythme d'apprentissage des écoliers. Les points faibles sont le peu de performance des fonctions d'édition, l'absence de démonstration pour voir comment se tracent les lettres, l'impossibilité de sauvegarder les textes et l'absence d'un module de gestion pédagogique. **Cote : 4**

Mosaïque

Logiciel évalué en 1989
Version 2.0
par Alain Taurisson
Montréal : Atsanik inc., 1988
ISBN 2-9801455-0-5

Description :
«Mosaïque» permet aux enfants d'âge préscolaire et aux écoliers de 1er cycle de faire des dessins à partir de plusieurs motifs. Chaque touche du clavier correspond à un motif particulier. Chaque motif s'insère dans un carré qu'une grille permet de matérialiser. Les différents motifs s'ajustent donc facilement les uns par rapport aux autres pour former le dessin dans son entier.

Commentaires :
Il est possible d'imprimer les dessins au moyen de la touche «PrintScreen». Aucun mode d'utilisation n'est fourni dans la documentation ou dans le logiciel.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Atsanik inc.
4890, chemin Queen Mary
Montréal (Québec) H3W 1W9
Téléphone : (514) 344-9584

Distributeur : Atsanik inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PC Jr d'IBM; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; imprimante souhaitable; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Mosaïque

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. L'utilisateur se déplace, se situe, juxtapose des éléments et les superpose dans la grille. De plus, en explorant les formes et les couleurs, il est amené à faire preuve de créativité et d'autonomie. L'utilisation du logiciel permet de suivre une démarche logique.

Contenu : Le contenu est pertinent, gradué et approprié aux objectifs poursuivis. Les utilisateurs créent leurs propres situations d'apprentissage et l'exploration est illimitée. La démarche pédagogique favorise l'approfondissement des notions à l'étude. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel est bien adapté aux utilisateurs. Son fonctionnement, simple et transparent, contribue à maintenir le rythme d'apprentissage propre à chacun. L'intérêt est soutenu et diversifié. Les délais d'affichage à l'écran, un peu longs, portent parfois à confusion. L'utilisation de l'ordinateur est pleinement justifiée. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique correspondent à certains objectifs des programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Les points forts du logiciel sont la facilité d'utilisation, la convivialité, la lisibilité des caractères, l'accès aux couleurs, l'absence de son, la polyvalence des formes et de leur manipulation (possibilité de créer des formes inédites) et la fiabilité. Il serait souhaitable de pouvoir imprimer les dessins sans que la ligne d'état, au bas de l'écran, soit également imprimée. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Même si «Mosaïque» est simple à comprendre et à intégrer en classe, il demande une contribution réelle de l'enseignant. Il est regrettable que la documentation ne soit pas plus explicite et ne propose pas de mode d'utilisation. Ce logiciel sans contenu précis laisse toute latitude à l'utilisateur et offre la possibilité d'activités connexes ou de prolongement enrichissantes. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Comme tout didacticiel sans contenu précis, «Mosaïque» nécessite qu'on lui consacre du temps et des efforts. Mais les bénéfices qu'en retireront les utilisateurs sont gratifiants. Il est bon de signaler qu'il peut très bien être utilisé en adaptation scolaire. **Cote : 5**

Mots croisés pédagogiques

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
London : Tando Corporation, 1988

Description :
Ce logiciel permet aux élèves et aux enseignants de résoudre et de créer des mots croisés qu'ils peuvent imprimer. Il offre la possibilité de jouer sur la même grille à partir de plusieurs postes de travail différents. Les équipes peuvent communiquer entre elles, en direct, par l'intermédiaire d'un babillard. Il comprend un dictionnaire intégré, qui est accessible pour la recherche de mots.

Commentaires :
Ce logiciel a été produit en collaboration avec le ministère de l'Éducation de l'Ontario. Il ne peut être utilisé qu'avec des micro-ordinateurs ICON, en réseau, dans l'environnement «Ambiance».

Éditeur : Tando Corporation
1555 Glenora Drive, Suite 110
London, Ontario N5X 1V7
Téléphone : (519) 663-9461

Distributeur : Tando Corporation

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (11 pages).

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive d'au moins 512 Ko; système d'exploitation QNX 2.25 ou QNX 3.00; imprimante souhaitable. On peut utiliser ce logiciel avec l'environnement «Ambiance», version 1.4.

Prix : 40,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mots croisés pédagogiques

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage décrits dans la documentation touchent la communication et la résolution de problèmes en groupe. L'environnement «Ambiance» facilite, par la mise en réseau, le travail en équipe. Les objectifs de résolution de problèmes, non exprimés en termes d'habiletés, ne sont pas mesurables. On ne peut donc pas parler d'objectifs d'apprentissage bien explicités et bien sériés.

Contenu : Le contenu modifiable est lié aux approches pédagogiques que privilégie l'enseignant. N'ayant pas de contenu particulier, le logiciel est donc flexible. Le dictionnaire intégré est fixe; les mots n'y ont pas été classés dans un ordre intéressant. Il y a incohérence entre les critères de création de la banque et ceux des mots croisés. **Cote : C**

Pédagogie : Le logiciel permet à l'enseignant de créer les scénarios d'intégration qu'il désire. Le babillard électronique l'aide à suivre une démarche pédagogique qui favorise la résolution de problèmes et la création de mots croisés. L'utilisation de l'ordinateur est justifiée. Ce logiciel interactif offre peu de renforcement et de rétroaction. Aucune évaluation des apprentissages n'est possible. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel touche à un aspect très mineur de l'enseignement du français : le vocabulaire. Cependant, il permet à l'enseignant de créer des activités enrichissantes selon ses propres thèmes. Flexible, donc intéressant, il ne touche toutefois à aucun programme d'études. **Cote : B**

Facture : L'environnement «Ambiance» du réseau ICON simplifie le déroulement du logiciel : roulette, curseur non clignotant, logiciel protégé contre les erreurs de manipulation. Il est convivial, performant, fiable, et sa présentation à l'écran est bonne. Toutefois, la documentation est sommaire. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel se prête bien au travail en équipe et stimule la coopération. L'intérêt du logiciel justifie temps et effort que lui consacre l'enseignant. La documentation est insuffisante; elle ne suggère aucun scénario d'intégration en classe. Le logiciel peut mener à des activités connexes intéressantes si l'enseignant veut y mettre le temps. Aucune gestion pédagogique n'est possible. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts de ce logiciel sont la possibilité de communication à distance et l'interactivité immédiate entre différentes équipes. Ses points faibles sont la non-flexibilité du dictionnaire intégré, l'impossibilité de sauvegarder les grilles de mots croisés en cours de création, l'absence de fonction d'évaluation et le non-respect de l'esprit des programmes d'études. **Cote : 4**

Neutralisation et conductivité

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
par A. I. Fraser
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
ISBN 2-550-16598-5

Description :
Ce logiciel comporte trois parties qui illustrent les trois réactions suivantes : acide chlorhydrique et hydroxyde de sodium; acide sulfurique et hydroxyde de baryum; acide sulfurique et oxyde de cuivre. Il peut être utilisé aussi bien pour réviser des notions que pour stimuler l'apprentissage. L'élève y réalise trois simulations qui l'amènent à comprendre l'évolution de la conductivité.

Commentaires :
Le logiciel a été évalué sur un PS/2 d'IBM, modèle 25, doté de 640 Ko de mémoire, d'une unité de disquette de 9 cm et d'une unité de disquette de 13 cm, d'un écran couleur, et relié à une imprimante. Le logiciel a été traduit de l'anglais au cégep de Maisonneuve.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Chimie; sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (38 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Apple IIe ou compatible : mémoire vive de 48 Ko; 1 unité de disquette. PC d'IBM et compatibles : mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante souhaitable.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Neutralisation et conductivité

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage visent à amener les élèves à expliquer, à partir des ions présents dans une solution, l'évolution de la conductivité au cours des trois réactions de neutralisation qui sont simulées. Ces objectifs répondent aux exigences des programmes de chimie et de sciences physiques. La présentation des simuations est logique et graduée et permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Les contenus, quoique restreints, s'intègrent bien à ceux des programmes visés. Leur structuration est graduée et facilite l'atteinte des objectifs poursuivis. Le niveau de langue utilisé dans le logiciel et dans la documentation est correct. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel peut être utilisé par l'enseignant lorsque les élèves ont terminé au moins une expérience portant sur la neutralisation et la conductivité; il sert alors de base de discussion et d'explication des résultats. L'élève peut aussi s'en servir pour compléter les exercices; les réponses aux questions font foi de sa réussite. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, la démarche pédagogique et le contenu du logiciel sont conformes à ceux qui sont définis dans les programmes de chimie et de sciences physiques du secondaire. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel est très simple à utiliser. Le guide de l'élève fournit l'information essentielle à son fonctionnement; aucune connaissance préalable en informatique n'est nécessaire. L'élève maîtrise complètement le déroulement des activités. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les contenus du logiciel sont restreints. Les trois simulations accessibles peuvent cependant permettre d'atteindre les objectifs visés, d'autant plus que le logiciel contient une série de questionnaires qui doivent être remplis à l'aide de l'ordinateur. La documentation est de très bonne qualité. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Même si certains points faibles ont été décelés, ce logiciel pourra aider la plupart des élèves à atteindre les objectifs visés, qu'il soit utilisé comme activité de renforcement ou outil d'apprentissage. La réalisation des simulations pourra compléter sinon remplacer certaines expériences effectuées en laboratoire. **Cote : 5**

Les olympiades mathématiques

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Pierre Bourassa
Montréal : Québit Logiciels inc., 1986
(Collection du professeur Mathematicus)
ISBN 2-920634-11-9

Description :
«Les olympiades mathématiques» offre un choix de cinq jeux amusants qui portent sur les quatre opérations mathématiques ainsi que sur la résolution de problèmes. Un système auteur intégré permet de modifier ces opérations ainsi que les intervalles de nombres sur lesquels elles porteront.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (7 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 49,00 $, plus 10,00 $ par disquette ou par fascicule supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Les olympiades mathématiques

Objectifs : Le logiciel poursuit deux objectifs distincts. D'abord, il vise l'apprentissage des tables d'addition, de soustraction, de multiplication et de division. En second lieu, il fait appel au sens de l'observation, tout en améliorant les procédés de résolution de problèmes.

Contenu : Compte tenu des objectifs poursuivis, les contenus mathématiques sont pertinents et précis. Le langage utilisé est simple, clair, précis, de bonne qualité et adapté au niveau de compréhension des utilisateurs visés. Les mises en situation pour la résolution de problèmes sont tirées de la vie courante. **Cote : A**

Pédagogie : Pour l'apprentissage des tables, la répétition des exercices de calcul permet à l'écolier de progresser. Quant à l'activité «Devimath», elle l'initie à la démarche de résolution de problèmes. Les renforcements et les rétroactions soutiennent l'interactivité pour de meilleurs apprentissages. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel sont conformes au programme de mathématique du primaire. La démarche proposée ou sous-jacente dans l'activité portant sur la résolution de problèmes respecte celle qui est véhiculée dans tous les programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est d'utilisation restreinte. De ce fait, il ne possède qu'un menu d'entrée et quelques fonctions de base simples en mode élève. Les pages-écrans sont bien équilibrées. Le mode de présentation est constant. Ainsi, l'utilisateur peut circuler aisément dans le logiciel. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut changer l'ensemble des références pour les opérations mathématiques et ainsi adapter le niveau de difficultés aux besoins des écoliers. De plus, il peut obtenir une liste de leurs résultats, le niveau de difficultés, la date et le jeu utilisé. Pas moins de 200 résultats peuvent être sauvegardés sur une même disquette. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est limité à la poursuite de l'atteinte d'objectifs précis. Il est donc destiné à peu d'utilisateurs. Par contre, comme il est relativement bien fait, facile à utiliser et qu'il permet de sauvegarder les travaux des écoliers, il est sûrement un soutien ou un complément valable. **Cote : 5**

Opale 1 - Opale 2

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Denis Therrien
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1989
(Opale)
ISBN 26-7627-1414-1

Description :
«Opale» vise à amener les écoliers de 2e cycle à approfondir les quatre opérations mathématiques et à découvrir des procédés de combinaison des nombres et des opérations. Ce logiciel présente des nombres à l'écolier et lui soumet, après un délai qu'il aura lui-même fixé, toutes les solutions possibles. Il n'a toutefois pas à donner sa solution. Le jeu peut se prolonger au gré de l'écolier.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V-4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 50,00 $. Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Opale 1 - Opale 2

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont formulés dans la documentation : approfondir les quatre opérations mathématiques et découvrir des procédés de combinaison de trois ou quatre nombres et d'opérations afin d'atteindre un nombre cible dans un délai déterminé par l'écolier. L'absence de renforcement et une rétroaction très limitée risquent toutefois de compromettre l'atteinte de ces objectifs.

Contenu : Ce logiciel ne présente explicitement aucun contenu particulier. Celui qui peut être déduit par l'écolier réside dans les procédés qu'il trouve pour solutionner les problèmes. Le logiciel n'enseigne rien et n'évalue aucune réponse. Le vocabulaire utilisé est limité mais correct. Les solutions présentées sont exactes. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique peut être remise en question, puisque le logiciel adopte une position non interventionniste. L'interactivité se limite au temps de réponse que l'écolier doit choisir. Le logiciel ne lui permet pas de donner sa réponse. Par conséquent, on ne trouve ni évaluation, ni renforcement, ni rétroaction. **Cote : D**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage correspondent à ceux qui sont définis dans les programmes d'études et la démarche pédagogique pourrait être intéressante. Mais, bien qu'il soit pertinent d'amener l'écolier à constater l'existence des nombreuses solutions possibles à un problème, ce logiciel contribue peu à améliorer les habiletés qui permettent de trouver ces solutions. **Cote : C**

Facture : Le mode interactif est très peu poussé. La seule intervention possible de l'écolier consiste à déterminer le temps de réponse. Il n'a le choix ni des nombres à utiliser ni du nombre cible à atteindre. Ce logiciel est tout de même performant dans sa recherche de solutions possibles. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel ne peut être modifié. Ne permettant pas d'entrer des réponses, il n'offre aucune possibilité d'évaluation ou de gestion pédagogique. Il pourrait toutefois avantageusement servir pour vérifier certains calculs. La documentation se limite à décrire le logiciel. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel vise à amener l'écolier, à l'aide d'un jeu, à effectuer des combinaisons de nombres et d'opérations pour atteindre un nombre cible. Celui-ci ne peut entrer de réponses, mais le logiciel en propose. L'absence de rétroaction, de renforcement et de gestion pédagogique en fait un outil d'usage très limité en classe. Il peut servir à vérifier les multiples solutions proposées par les écoliers. **Cote : 4**

Opale 3

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Denis Therrien
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1989
(Opale)
ISBN 2-7627-1415-X

Description :
«Opale 3» veut amener les écoliers de 2e cycle à approfondir les quatre opérations mathématiques et à découvrir des procédés de combinaison des nombres et des opérations. Ce logiciel présente des nombres à l'écolier et lui soumet, après un délai qu'il aura lui-même fixé, toutes les solutions possibles. Il n'a toutefois pas à donner sa solution. Le jeu peut se prolonger au gré de l'écolier.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8921

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 50,00 $. Licence de commission scolaire : 50,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Opale 3

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont formulés dans la documentation : approfondir les quatre opérations mathématiques et découvrir des procédés de combinaison de trois ou quatre nombres afin d'atteindre un nombre cible dans un délai déterminé par l'utilisateur. L'absence de renforcement et une rétroaction très limitée risquent toutefois de compromettre l'atteinte de ces objectifs.

Contenu : Ce logiciel ne présente explicitement aucun contenu particulier. Celui qui peut être déduit par l'utilisateur réside dans les procédés qu'il trouve pour solutionner les problèmes. Le logiciel n'enseigne rien et n'évalue aucune réponse. Le vocabulaire utilisé est limité mais correct. Les solutions présentées sont exactes. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique peut être remise en question, puisque le logiciel adopte une position non interventionniste. L'interactivité se limite au délai de réponse indiqué par l'utilisateur. Le logiciel ne lui permet pas de donner sa réponse. Par conséquent, on ne trouve ni évaluation, ni renforcement, ni rétroaction. **Cote : D**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage correspondent à ceux qui sont définis dans les programmes d'études et la démarche pédagogique pourrait être intéressante. Mais, bien qu'il soit pertinent d'amener l'utilisateur à constater l'existence de nombreuses solutions possibles à un problème, ce logiciel contribue peu à améliorer les habiletés qui permettent de trouver ces solutions. **Cote : C**

Facture : Le mode interactif est très peu poussé. La seule intervention possible de l'utilisateur consiste à déterminer le temps de réponse. Il n'a le choix ni des nombres à utiliser ni du nombre cible à atteindre. Ce logiciel est quand même performant dans sa recherche de solutions possibles. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel ne peut être modifié. Ne permettant pas d'entrer des réponses, il n'offre aucune possibilité d'évaluation ou de gestion pédagogique. Il pourrait toutefois avantageusement servir pour vérifier certains calculs. La documentation se limite à décrire le logiciel. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : A l'aide d'un jeu, ce logiciel vise à amener l'utilisateur à effectuer des combinaisons de nombres et d'opérations pour atteindre un nombre cible. Celui-ci ne peut entrer de réponses, mais le logiciel en propose. L'absence de rétroaction, de renforcement et de gestion pédagogique en fait un outil d'usage très limité en classe. Il peut servir à vérifier les multiples solutions proposées par les utilisateurs. **Cote : 4**

Orbites de satellite

Logiciel évalué en 1989
Version R1 3.0
par J. Harris
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
ISBN 2-550-16271-4

Description :
Ce logiciel devrait convenir aux élèves plus doués qui terminent le secondaire ou aux élèves qui entrent au cégep. Il permet de calculer et de tracer l'orbite d'un satellite à partir des données entrées par l'utilisateur (altitude et vitesse). Le satellite est mis en orbite horizontalement. En tout temps, l'utilisateur peut recourir à une fonction d'assistance.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un appareil Apple compatible doté d'un écran monochrome, de deux unités de disquette et d'une mémoire vive de 64 Ko. Une deuxième unité de disquette est nécessaire pour changer la configuration de la disquette de l'utilisateur. Une imprimante est aussi nécessaire pour conserver les graphiques.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Physique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (32 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (23 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (11 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko; 2 unités de disquette (13 cm); imprimante.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Orbites de satellite

Objectifs : L'élève devrait être capable d'évaluer comment, à partir de la deuxième loi de Newton et de la loi de la gravitation, il peut prévoir les orbites de satellites, connaître les diverses formes d'orbites possibles, expliquer approximativement la période des orbites et l'effet produit sur l'orbite quand il fait varier la vitesse de lancement et, enfin, appliquer le phénomène de conservation de l'énergie.

Contenu : Le contenu est approprié aux utilisateurs visés. Le logiciel utilise le système international d'unités. Il permet d'approfondir certaines notions en calculant et en affichant très rapidement l'orbite d'un satellite. La documentation explique bien ce qu'il faut faire. La qualité de la langue est bonne. **Cote : B**

Pédagogie : L'ordinateur est utilisé à bon escient. Il permet d'obtenir les résultats instantanément. L'élève peut changer un ou plusieurs paramètres et voir immédiatement la relation entre ces paramètres et l'orbite tracée. Le logiciel permet de conserver sur disquette les données utilisées afin qu'elles soient imprimées et analysées par l'enseignant. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel permet de mieux approfondir la connaissance du mouvement d'un projectile allant du cas le plus simple (terre plate et force de gravitation constante) au cas le plus complexe (terre sphérique et force qui varie selon la distance). L'ordinateur calcule rapidement, ce qui permet à l'élève de travailler sur plusieurs orbites afin de mieux comprendre les relations entre les paramètres. **Cote : A**

Facture : Le logiciel fonctionne à partir de mots clés en mode élève et à l'aide de la souris ou des touches du clavier en mode maître. L'élève dispose en tout temps d'une fonction d'assistance. Il peut mettre fin à une simulation à tout moment. La présentation à l'écran est de bon goût. Le logiciel fonctionne sans problème. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant n'a qu'à suivre les instructions pour faire fonctionner le logiciel. Il n'y a pas de module de gestion pédagogique, mais l'enseignant peut revoir les données que l'élève a sauvegardées sur sa disquette. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un très bon outil de simulation qui sert à représenter des orbites de satellites. Il permet la juxtaposition des orbites, la sauvegarde des données et des orbites tracées sur la disquette ainsi que l'impression des orbites. Il est un peu lent dans le tracé de certaines orbites. Il aurait été préférable d'utiliser un menu au lieu de mots clés pour entrer les données. **Cote : 5**

L'ordre alphabétique

Logiciel évalué en 1989
Version 2.0
Charlesbourg : Productions Anniepierre inc., 1988
ISBN 2-9801323-2-2

Description :
Cet exerciseur s'adresse à tous les écoliers. Présenté sous forme d'un jeu, il a pour but de faire classer des mots en ordre alphabétique. Il comprend 40 tableaux répartis également en quatre niveaux de complexité.

Commentaires :
Un logiciel d'essai est offert par l'éditeur aux commissions scolaires ou aux écoles qui en font la demande.

Éditeur : Productions Anniepierre inc.
9208, avenue Talmont
Charlesbourg (Québec) G1G 5K3
Téléphone : (418) 626-9151

Distributeur : Productions Anniepierre inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (15 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PC Jr d'IBM; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 35,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 70,00 $. Licence de commission scolaire : 70,00 $ par école primaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'ordre alphabétique

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel vise, outre l'acquisition de l'ordre alphabétique, le développement de la latéralité et de l'attention. Les objectifs conviennent aux écoliers. Cependant, le logiciel ne peut permettre à lui seul d'atteindre les objectifs. En effet, l'écolier doit avoir fait certains apprentissages au préalable.

Contenu : Le contenu est approprié aux utilisateurs, mais les exercices pourraient être plus nombreux. Ils sont gradués et respectent leur niveau de compréhension et leur rythme d'apprentissage. Toutefois, puisqu'on ne trouve aucun renseignement dans la documentation, il faut avoir exploré le logiciel pour découvrir toutes ses possibilités. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. En cas d'erreur, la bonne réponse est indiquée. Un renforcement est donné après chaque bonne réponse et à la fin d'une activité. L'écolier peut interagir facilement avec le logiciel. Les critères de réussite sont déjà établis et l'écolier est informé de ses résultats après chaque activité. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage sont conformes à ceux qui sont définis dans les programmes de français du primaire. Ils visent particulièrement l'acquisition de connaissances en lecture. Ce logiciel peut être un complément à d'autres activités faites en classe aussi bien pour inciter à la lecture que pour développer la latéralité et l'attention. **Cote : A**

Facture : Le menu n'indique pas le contenu; il se limite à déterminer le niveau de difficultés. L'écolier ne peut sortir du logiciel ni conserver ses données. Il lui est difficile de circuler à l'intérieur du logiciel. Il n'est pas possible de le configurer. Cependant, il est facile à utiliser puisque le nombre de touches à employer est réduit au minimum. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Avec la version 2 du logiciel, l'enseignant peut en modifier le contenu en y ajoutant ses propres banques de mots. Le logiciel n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. On peut toutefois choisir pour l'écolier un tableau, c'est-à-dire une activité particulière. La documentation étant réduite au minimum, elle fournit peu d'information à ce sujet. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce logiciel résident dans sa congruence avec le programme d'études et sa facilité d'utilisation. Présenté sous la forme d'un jeu, il peut être motivant pour les écoliers. Ses faiblesses sont surtout la non-flexibilité du déroulement du logiciel et l'absence d'un module de gestion pédagogique. **Cote : 4**

Orthographe 2A

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Léonce Chiasson
Sarnia : Léonce Chiasson, 1986
ISBN 2-7601-1549-6

Description :
Ce logiciel, présenté sous forme de jeu, vise l'apprentissage de l'orthographe des mots d'usage courant. Il s'adresse à des écoliers de 2e cycle. Ils doivent rétablir l'ordre des lettres d'un mot afin d'écrire correctement le mot recherché.

Éditeur : Léonce Chiasson
1296, Nottingham
Sarnia (Ontario) N7S 5B9
Téléphone : (519) 336-5788

Distributeur : Léonce Chiasson

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 fascicule (16 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple IIc.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur ou monochrome; mémoire vive de 64 Ko.

Prix : 49,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Orthographe 2A

Objectifs : Relevant du domaine cognitif, les objectifs sont clairement formulés. Ils visent l'apprentissage de l'orthographe de mots d'usage courant, l'observation constante de la graphie des mots et l'acquisition de mots nouveaux. Ces objectifs sont adaptés aux utilisateurs.

Contenu : Le logiciel contient une banque de 1200 mots, qui se divise en quatre parties; Mélo-1, Mélo-3, Mélo-4 et Mélo-5. Le contenu est approprié aux utilisateurs visés. **Cote : C**

Pédagogie : L'approche pédagogique, sous forme de jeu, présente un intérêt certain pour les écoliers de cet âge et favorise l'atteinte des objectifs. Le logiciel présente une bonne interactivité. Il est bien adapté aux utilisateurs visés. Le renforcement manque de diversité. La rétroaction est simple et efficace. Le logiciel permet deux types d'évaluation, personnelle et normative. Il donne droit à deux essais; au deuxième, il révèle un indice. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs liés à la langue écrite et à l'orthographe d'usage sont présents dans le logiciel. Le vocabulaire à orthographier peut être trouvé dans les échelles Dubois-Buyse. Le logiciel offre un contenu d'enrichissement. La démarche pédagogique est conforme à celle qui est proposée dans le programme d'études. **Cote : C**

Facture : Les menus sont simples et clairement présentés. Les enseignants peuvent opter pour une présentation séquentielle ou sélective. Les difficultés liées à la communication sont inexistantes. Les possibilités de l'ordinateur pourraient être exploitées davantage. L'utilisateur maîtrise le déroulement du jeu. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut sélectionner les séquences de mots à orthographier. Le logiciel peut être adapté à différents niveaux de difficultés et offre un module de gestion pédagogique en mode séquentiel. Plusieurs activités de renforcement justifient l'utilisation de l'ordinateur. La documentation est conçue pour l'enseignant. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est bien adapté au contenu à orthographier. Il peut être utilisé comme outil complémentaire ou comme activité d'enrichissement. L'interactivité est simple. Une meilleure présentation à l'écran pourrait motiver davantage les écoliers. **Cote : 4**

Parlire

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par André Bigras et Serge Proulx
Montréal : Québit Logiciels inc., 1988
ISBN 2-920634-11-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Conçu pour être utilisé par des élèves en difficulté, ce logiciel vise l'acquisition d'habiletés fondamentales en lecture. Les activités de lecture se font à partir de thèmes de la vie courante. Une phrase est présentée à l'élève qui doit trouver le mot manquant à partir d'une image placée sur le «tableau enchanteur». Ce logiciel peut être un bon outil de soutien pour l'orthopédagogue.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
Code 16-4364.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, langue seconde, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (51 pages); 10 images pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette (9 ou 13 cm); tablette tactile «tableau enchanteur»; imprimante IBM graphique compatible; écran couleur; carte graphique CGA.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 79,00 $ par école. Licence d'école : 89,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Parlire

Objectifs : Selon la documentation, ce logiciel vise l'apprentissage du langage écrit et de la communication en tant que telle. Les objectifs sont clairement formulés et conviennent aux utilisateurs visés. La réussite des activités permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Le nombre, la nature et la diversité des exercices facilitent l'apprentissage de la lecture chez les élèves en difficulté. De plus, ce logiciel propose des prétextes intéressants de communication. Il permet à l'enseignant de respecter le rythme d'apprentissage de l'élève. La langue utilisée dans le logiciel et dans la documentation est correcte. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique exploite de façon appropriée l'environnement informatique. Cet outil conçu à l'intention de l'enseignant peut le soutenir efficacement dans ses interventions auprès d'élèves en difficulté. Le renforcement, bien que simple, paraît suffisant. Les procédés d'évaluation peuvent guider les actions de l'enseignant. **Cote : A**

Programmes d'études : Il y a une relation entre les objectifs poursuivis et ceux qui sont définis dans les programmes de français. En effet, les activités visent l'acquisition d'habiletés en lecture tout en travaillant la globalisation des mots et l'entrée idéographique. Ces activités, qui s'adressent surtout aux élèves en difficulté, se font dans un contexte significatif tout en favorisant la communication. **Cote : A**

Facture : Même s'il fonctionne dans un environnement informatique relativement complexe, ce logiciel est fiable, assez facile à utiliser, tout en étant présenté de façon agréable. Pour utiliser l'écran tactile, il est nécessaire d'installer une carte à mémoire particulière. Il est aussi préférable d'utiliser un disque rigide. Pour imprimer les rapports, on ne dispose pas des filtres d'imprimante nécessaires. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel convient à des interventions individuelles auprès d'élèves en difficulté. Il offre des possibilités d'évaluation et de gestion pédagogique intéressantes. L'enseignant ne pourra cependant pas en modifier le contenu. La documentation est complète et propose des activités complémentaires intéressantes. Le logiciel nécessite un temps de familiarisation important. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel soutient bien le travail de l'orthopédagogue ou l'aide individuelle. L'approche pédagogique paraît intéressante et exploite bien les possibilités de l'ordinateur. L'évaluation porte autant sur les compétences phoniques que sur les habiletés en lecture. Enfin, ce logiciel requiert un temps de familiarisation non négligeable : c'est un ensemble relativement complexe. **Cote : 5**

Partie prise

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
Ottawa : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques, 1984
(Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques)
ISBN 2-7601-1628-X

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle, ce jeu de classification leur permet de compléter des maisons pour les rendre pareilles ou différentes. On peut en tirer des conclusions et déterminer ainsi les caractéristiques qui distinguent les objets les uns des autres. On peut aussi transformer les maisons pour trouver d'autres combinaisons de maisons pareilles ou différentes.

Commentaires :
Il est nécessaire de lire la documentation pour pouvoir se servir du logiciel. Les couleurs utilisées dans la documentation ne sont pas celles que l'on retrouve dans le logiciel.

Éditeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
339, rue Wilbrod
Ottawa (Ontario) K1N 6M4
Téléphone : (613) 238-7957

Distributeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : Apple II; Apple II + ; Apple IIe.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 64 Ko; 1 unité de disquette (13 cm).

Prix : 69,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Partie prise

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien expliqués dans la documentation. On veut amener l'écolier à apprendre, à observer et à faire des déductions en utilisant la classification et la sériation. Il commence par apprendre à faire des maisons différentes, puis à faire des groupes de maisons pareilles ou différentes.

Contenu : Le contenu permet à l'écolier d'atteindre les objectifs fixés. Les dessins utilisés sont simples et ils aident l'écolier à classifier des éléments. Les trois étapes permettent de faire des maisons puis de comparer des groupes de maisons. On suit le rythme d'apprentissage et le guide pédagogique est très utile. On ne décèle aucun stéréotype. Le texte est clair et bien adapté aux utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : On utilise la déduction, mais on ne tire pas parti des erreurs. L'écolier peut facilement circuler dans le logiciel à l'aide de menus simples. Il peut donner ses propres combinaisons. Il y a un renforcement visuel, mais il faut toujours donner la bonne réponse. L'écolier a accès à un exemple au début de chaque section. Une note lui est donnée à la fin des sections 2 et 3. Les critères ne peuvent être modifiés. **Cote : B**

Programmes d'études : Même s'il a été conçu en Ontario, ce logiciel touche certains objectifs du programme de mathématique du primaire. On y traite des objectifs des deux cycles du primaire : la classification, la déduction et les caractéristiques communes. On note aussi que ce logiciel fait appel à la méthode de résolution de problèmes. **Cote : A**

Facture : L'utilisation du logiciel est simple et facile à comprendre pour l'écolier. Il peut se corriger à une occasion. Dans l'ensemble, le logiciel est fiable; l'écolier peut intervenir après chacune des étapes. Son rythme d'apprentissage est respecté. Le logiciel n'est pas polyvalent. Le graphisme est de bon goût, mais le texte n'est pas aéré. Aucun son n'est utilisé. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Même s'il est facile à comprendre, le contenu ne peut être modifié. Le logiciel n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique ou de sauvegarde des résultats. Il peut être utilisé par un écolier à la fois ou en équipe. Le guide pédagogique en facilite l'utilisation, car il explique bien les buts poursuivis. Ce jeu est un bon exercice de classification d'éléments. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce jeu de mathématique, de classification et de déduction est très simple d'emploi. Il fournit à l'élève un nouveau moyen pour comparer les éléments d'un ensemble. Il est complet en lui-même, mais les textes explicatifs auraient avantage à être plus aérés. Ce logiciel est complémentaire aux objectifs du programme de mathématique du primaire. C'est une activité d'enrichissement pour les écoliers. **Cote : 4**

Photographe

Logiciel évalué en 1989
Version 1.4
par Roger Morin
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1988
ISBN 2-550-17925-0

Description :
Ce simulateur est destiné aux élèves du secondaire et aux amateurs de photographie qui désirent s'initier aux techniques du posemètre et se familiariser avec les équivalences vitesse-ouverture. L'utilisateur, à partir de clichés, doit déterminer la bonne exposition; il a droit à des commentaires fort pertinents sur sa réponse. A la fin d'une séance de travail, il peut produire un rapport détaillé sur imprimante.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un Mac SE doté d'un disque rigide de 45 Mo et d'une imprimante ImageWriter LQ. Il ne fut pas possible d'imprimer un rapport en format lettre avec cette imprimante sans provoquer une erreur de système.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Exerciseur; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Arts, au secondaire; imprimerie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants; 1 guide d'activités à l'intention des élèves.

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette; imprimante.

Prix : 50,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école: 175,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Photographe

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage visent à amener l'élève à déterminer le meilleur cadrage pour prendre une lecture de lumière, à interpréter les données d'un posemètre dans des situations d'éclairage inégal et à comprendre l'interaction entre le diaphragme et l'obturateur. Ces objectifs sont explicites. Le guide de l'enseignant et celui de l'élève sont des modèles du genre.

Contenu : Il n'y a pas suffisamment d'exercices qui sont proposés aux élèves, même s'il est possible d'en créer de nouveaux avec «Editphoto». En ce qui concerne la précision et l'exactitude, la reproduction des documents photographiques à l'écran laisse parfois à désirer, ce qui peut rendre difficile une évaluation juste de l'éclairage. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique, le renforcement et la rétroaction sont les points forts du logiciel. L'élève est constamment confronté à ses succès ou à ses erreurs qu'il doit corriger. Les commentaires sont très justes. D'autre part, l'évaluation n'étant que ponctuelle, l'élève n'a pas un aperçu global de ses résultats. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel de simulation s'adresse à divers groupes d'utilisateurs et il n'est donc pas limité à un programme d'études ou à une classe en particulier. Cependant, il accomplit bien ce pour quoi il a été conçu : enseigner les rudiments d'une prise de lecture à l'aide d'un posemètre et faire comprendre les équivalences entre la vitesse de l'obturateur et l'ouverture du diaphragme. **Cote : A**

Facture : Les menus et les commandes sont facilement accessibles. Par contre, il n'est pas possible de configurer le logiciel; la seule intervention possible touche les fichiers de données. La présentation graphique du Mac SE rend difficile l'interprétation juste des images. Le mode d'impression en format lettre ne fonctionne pas avec l'imprimante ImageWriter LQ. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'adaptabilité du logiciel se résume à modifier ou à créer de nouveaux fichiers sans pour autant pouvoir en changer le déroulement ou le degré de difficultés. L'utilisation de l'ordinateur vient compléter la théorie et est largement justifiée. La documentation facilite aux élèves l'accès aux fonctions du logiciel et donne à l'enseignant un mode d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est bien fait. Il aide l'élève à mettre en pratique les notions de théorie. Pour l'enseignant, il peut facilement s'intégrer à un cours. Un plus grand nombre de clichés aurait été utile; la qualité de reproduction des images devrait être améliorée. Ces quelques inconvénients n'empêchent pas «Photographe» d'être un logiciel utile et pertinent. **Cote : 5**

Puces numériques

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Denis Therrien
Sainte-Foy : Logiciels Amso inc., 1987
(Série Mathiciel)

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel comporte sept sections : numération, bases, angles, polygones, aires, translations et symétries. Ces exerciseurs sont conçus de façon à permettre aux écoliers de vérifier et de parfaire les connaissances acquises en classe. Un retour sur certaines notions est toujours possible grâce à une fonction d'assistance.

Commentaires :
Ce logiciel a été évalué sur un PS/2 d'IBM, modèle 25, ayant 640 Ko de mémoire, une unité de disquette de 9 cm, une unité de disquette de 13 cm et un écran couleur.

Éditeur : Logiciel Amso inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (30 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; 2 unités de disquette.

Prix : 10,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 10,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Puces numériques

Objectifs : Ce logiciel qui comporte sept sections vise l'atteinte d'autant d'objectifs des programmes de mathématique du primaire. Pour chacune des sections, les objectifs sont présentés dans un module accessible autant à l'écolier qu'à l'enseignant. Ils conviennent aux utilisateurs visés. La réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Les contenus sont exacts et bien appropriés au niveau de compréhension des utilisateurs auxquels le logiciel s'adresse. Ils sont bien présentés et gradués de façon à faciliter l'atteinte des objectifs poursuivis. Le niveau de langue utilisé dans les modules de présentation et dans la fonction d'assistance est correct et adapté aux utilisateurs. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel est un ensemble d'exerciseurs, mais les écoliers peuvent travailler de deux façons différentes; ils peuvent résoudre des problèmes ou être amenés à jouer sur des paramètres. Dans ce cas, l'ordinateur leur donnera le résultat. Cette approche s'applique dans les situations où il y a une représentation graphique. **Cote : A**

Programmes d'études : Les sept exerciseurs correspondent chacun à un objectif des programmes d'études. Les deux approches pédagogiques correspondent à celles qui sont mises de l'avant dans les programmes d'études. Les contenus concordent avec ceux qui sont définis dans les mêmes programmes. **Cote : A**

Facture : La présentation à l'écran est simple et l'interactivité est réduite à l'utilisation de quelques touches. Les touches de fonctions accessibles sont constamment affichées comme aide-mémoire. L'écolier maîtrise en tout temps la vitesse du déroulement du logiciel et il peut à tout moment revenir au menu précédent. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les sept exerciseurs ne comportent pas de fonction de gestion pédagogique. Cependant, pour chacun d'eux, on retrouve sur la disquette un guide de l'élève et un guide de l'enseignant facilement accessibles qui décrivent le fonctionnement du logiciel ainsi que certains scénarios d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel recouvre au moins sept objectifs des programmes de mathématique du primaire. Il peut aussi être utilisé auprès des élèves en difficulté de 1er cycle du secondaire. Il pourra sûrement les aider et leur faciliter l'atteinte des objectifs visés. **Cote : 5**

Relations prédateur-proie

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
par Jenny Preece
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
ISBN 2-550-16272-2

Description :
Ce logiciel permet de produire des tableaux et des graphiques faisant état des interactions entre les prédateurs et leurs proies. Il a été conçu selon un modèle simple : une seule espèce de prédateur et une seule espèce de proie dans un espace donné; ni émigration ni immigration; structures d'âge et de sexe stables; effets des interactions instantanés.

Commentaires :
Le logiciel a été évalué sur un Apple IIe ayant 128 Ko de mémoire, deux unités de disquette et relié à une imprimante.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Écologie; biologie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (32 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (30 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (14 pages).

Micro-ordinateurs : Apple IIe; Apple II+; Apple IIc.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 48 Ko; 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Relations prédateur-proie

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés à l'élève au début du logiciel et à l'enseignant, dans le guide pédagogique. Il s'agit d'analyser les interactions entre les prédateurs et leurs proies, interactions qui représentent l'un des aspects les plus importants dans un écosystème. Ces objectifs d'apprentissage d'ordre cognitif conviennent aux utilisateurs visés et leur atteinte est vérifiable par les sorties imprimées des résultats des simulations.

Contenu : Les contenus sont exacts et appropriés aux objectifs poursuivis. Les conditions particulières à la réalisation des simulations sont bien expliquées et les facteurs omis sont expliqués dans le guide de l'élève pour qu'il puisse adapter ses constatations à la réalité. La structuration des contenus est logique et graduée pour favoriser l'apprentissage et le niveau de langue est approprié. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel fait appel à la méthode d'exploration et à un modèle simple de relation prédateur-proie. En influant sur certains paramètres, l'élève peut voir varier les populations en cause. La démarche pédagogique est cohérente, progressive et systématique. Le logiciel ne comporte pas de possibilité d'évaluation mais seulement des sorties imprimées des résultats des explorations effectuées. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, la démarche pédagogique et le contenu du logiciel sont conformes à ceux qui sont définis dans les programmes d'écologie et de biologie. **Cote : B**

Facture : L'utilisation de ce logiciel est très simple. L'élève maîtrise en tout temps le rythme de sa progression. Les fonctions sont accessibles par mots clés dont la liste est contenue dans le guide que l'élève peut aussi consulter en fonction d'assistance. Les présentations à l'écran sont faciles à interpréter. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les explorations proposées peuvent être réalisées en équipe de deux élèves. La documentation est structurée de façon à rendre les utilisateurs autonomes. Les conditions particulières à la réalisation des explorations étant clairement expliquées, elles pourront déboucher sur des activités de prolongement, telles que des discussions en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Soutenu par une excellente documentation, ce logiciel peut être utilisé avec profit dans le cours de sciences de la nature. Il permettra de prendre conscience du phénomène des interactions entre prédateurs et proies et de l'influence de celles-ci sur les diverses populations. **Cote : 5**

Simultri

Logiciel évalué en 1989
Version 3.0
par Jacques Dugas
Montréal : Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Science, 1987
ISBN 2-550-16280-3

Description :
Ce logiciel, conçu en vue d'un cours de programmation du collégial, présente quatre méthodes de tri qui sont appliquées sur un ensemble de nombres ou de bâtonnets de longueur variable. Pour chacune des méthodes, le logiciel présente l'algorithme correspondant. L'utilisateur peut alors suivre chaque étape du processus de classification.

Éditeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS
454, Place Jacques-Cartier, 4e étage
Montréal (Québec) H2Y 3B3
Téléphone : (514) 873-2200

Distributeur : Direction générale de l'enseignement collégial, MESS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Introduction à la science de l'informatique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette; écran monochrome; mémoire vive de 256 Ko.

Prix : 50,00 $; exemplaire supplémentaire, 25,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Simultri

Objectifs : Tel qu'il est mentionné dans la documentation, ce logiciel vise à faire comprendre le principe de base de quatre méthodes de tri afin d'être en mesure de les programmer. En présentant deux modes de déroulement, démonstration ou participation, il permet à l'élève de progresser vers la réalisation concrète d'un tri.

Contenu : Ce logiciel aide à visualiser et à expérimenter sur un écran les méthodes suivantes de tri de nombres : par sélection, par échange, par insertion et par distribution. Mettant en parallèle l'algorithme et son déroulement, il permet aux utilisateurs de suivre les étapes de réalisation d'un tri. Toutefois, le logiciel fournit peu d'explications sur les algorithmes présentés. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel présente deux approches; la première consiste en une démonstration visuelle de tri sur un graphique en bâtons; la seconde met en parallèle le déroulement d'un tri et chacune des étapes de l'algorithme. Le mode participation exige de l'élève qu'il désigne le nombre à déplacer. Son rendement est alors évalué. La rétroaction est réduite à l'affichage d'un pourcentage de réussite. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel fournit des renseignements pertinents sur le cours de techniques de programmation du collégial. Bien que ces renseignements puissent être utiles au secondaire pour le cours d'introduction à la science de l'informatique, le logiciel contribue peu à l'instauration d'une approche axée sur la résolution de problèmes et la pédagogie ouverte que prône le programme d'études. **Cote : C**

Facture : Lancé à partir d'un menu principal bien structuré, ce logiciel d'utilisation simple permet à l'élève de choisir lui-même les nombres à trier et de maîtriser la vitesse de déroulement de la démonstration. Le mode participation permet d'intervenir de façon circonscrite dans le processus, mais le procédé n'est pas toujours explicité. La présentation à l'écran est agréable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut s'intégrer facilement en classe. Le guide de l'élève est clair et succinct. Il fournit l'information essentielle sur le fonctionnement du logiciel, sur le contenu traité et propose des activités complémentaires. En revanche, le logiciel n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique et ne sauvegarde pas le travail de l'élève. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Bâti autour d'une idée intéressante, «Simultri» exploite bien les possibilités de l'ordinateur et permet de visualiser des processus complexes. Sa fiabilité et sa simplicité d'utilisation constituent deux atouts importants. Cependant, il présente une quantité limitée de renseignements. Son intégration dans les programmes d'études du secondaire n'est pas évidente. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1291

Summer Camp

Logiciel évalué en 1989
Version 1.0
par Marie-André Bourgoin
Sainte-Foy : Informatique Multihexa inc., 1988

Description :
Au moyen de cinq activités, l'élève est appelé à étudier certains aspects de la vie dans une colonie de vacances. Chaque activité aborde un vocabulaire différent et une situation différente. Le contenu est entièrement en anglais, mais les explications sont en français. L'élève répond aux questions en déplaçant le curseur avec les flèches. Le logiciel vise la compréhension de textes écrits.

Éditeur : Informatique Multihexa inc.
2327, boul. du Versant-Nord, bureau 220
Sainte-Foy (Québec) G1N 4C2
Téléphone : (514) 681-0082
Télécopieur : (418) 681-9207

Distributeur : Informatique Multihexa inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (27 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

Summer Camp

Objectifs : Il s'agit d'un exerciseur dont le but est de familiariser l'élève avec des expressions anglaises qui servent à décrire certains aspects de la vie dans une colonie de vacances. L'objectif premier du logiciel est la compréhension de textes écrits.

Contenu : Le logiciel est bien adapté aux utilisateurs visés. Les expressions sont pertinentes, précises et agrémentées de graphiques. Le logiciel amène l'élève à élargir son vocabulaire sur le thème des colonies de vacances. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel se sert du jeu pour faciliter l'apprentissage. Après chacune des réponses, il répète la bonne réponse afin de renforcer l'apprentissage. En tout temps l'élève a accès à une fonction d'assistance et peut revenir au menu principal. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel s'intègre bien aux objectifs d'apprentissage tels qu'ils sont définis dans les programmes de 1er cycle du secondaire. Ces programmes sont constitués de thèmes et l'un d'entre eux porte sur la vie en plein air. **Cote : B**

Facture : La présentation à l'écran est simple et agréable. Le logiciel est très facile à utiliser et n'exige aucune connaissance informatique préalable. L'élève dirige le logiciel à son propre rythme. Il a constamment accès à une fonction d'assistance et peut retourner au menu principal à volonté. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La modification du contenu est impossible. L'enseignant a accès à un module de gestion pédagogique dans lequel il doit inscrire les noms des élèves et leur attribuer un mot de passe personnel. Ce module lui permet, en outre, de connaître les résultats des élèves et les statistiques les touchant au regard de chacune des séances de travail qu'ils ont terminées. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel explore le vocabulaire des colonies de vacances et certaines des activités que l'on y fait. Il est susceptible d'intéresser les élèves et de servir de complément à l'enseignement dispensé en classe pour ce qui est de la compréhension de textes anglais. **Cote : 4**

Vocabulaire orbite

Logiciel évalué en 1989
Version 1.2
par Jean-Guy Chénard
Rimouski-Est : Diade enr., 1987

Description :
Destiné à tous les écoliers, cet exerciseur vise l'acquisition de l'orthographe d'usage tout en améliorant la rapidité de lecture. Le logiciel est composé de trois parties : la première permet l'exploration du vocabulaire; la deuxième, la création, la modification et l'impression de listes de vocabulaire; la troisième, un suivi des écoliers.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Diade enr.
689, 1re rue
Rimouski-Est (Québec) G5L 1J8
Téléphone : (418) 723-2617

Distributeur : Diade enr.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (52 pages).

Micro-ordinateurs : Max de Comterm; PC d'IBM et compatibles; PC Jr d'IBM; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; programmes Clavsel.com et Epsonfx.com; mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette.

Prix : 25,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,10 $ par élève (minimum: 150,00 $; maximum: 500,00 $). Licence d'école: 0,20 $ par élève (minimum: 50,00 $; maximum: 150,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Vocabulaire orbite

Objectifs : Le principal objectif d'apprentissage, soit l'amélioration de l'orthographe, est clairement formulé dans la documentation. Le deuxième, c'est-à-dire l'amélioration de la rapidité de lecture, est moins explicite. Ces objectifs conviennent aux utilisateurs. La réussite des exercices permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu, présenté sous la forme de 26 fichiers, est adapté aux utilisateurs et permet d'atteindre les objectifs. Son organisation permet à l'écolier de faire des apprentissages d'une façon progressive et à son rythme. La documentation est complète, cohérente, et la qualité de la langue est bonne. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. Il y a un renforcement de type textuel après chaque bonne réponse. En cas d'erreur, la bonne réponse est indiquée. A la fin de l'activité, l'écolier peut se reprendre. Il peut aussi facilement interagir avec le logiciel. Il est informé de ses résultats et l'enseignant y a accès sous forme de tableau. **Cote : A**

Programmes d'études : Le principal objectif d'apprentissage vise l'acquisition de l'orthographe d'usage. Les exercices ont pour but de faire acquérir des automatismes, ce qui est conforme à la démarche qui est proposée dans les programmes de français du primaire. L'amélioration de la rapidité de lecture rejoint l'activité perceptive de l'acte de lire. **Cote : A**

Facture : Les menus sont présentés clairement et les fonctions sont réduites au minimum. L'écolier peut quitter après une série de dix mots, ce qui est acceptable du point de vue pédagogique. Ce logiciel est facile à utiliser autant par l'écolier que par l'enseignant. La présentation du texte à l'écran et dans la documentation est agréable. Les textes sont utilisés à bon escient. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La banque de mots est modifiable par l'enseignant, qui peut également en créer une autre, équivalente. De plus, il a accès aux résultats des écoliers et les tableaux lui indiquent les difficultés de chacun d'entre eux. La documentation fournit tous les renseignements d'ordre technique nécessaires ainsi que des suggestions pour des activités de prolongement. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce logiciel résident dans sa facilité d'utilisation, la possibilité d'un enseignement individualisé et le nombre d'exercices qui permettent d'atteindre les objectifs. Il offre aussi une bonne gestion pédagogique. Ses faiblesses tiennent surtout au fait que l'écolier peut plus ou moins circuler à l'intérieur du logiciel et qu'il ne dispose pas d'un guide d'activités. **Cote : 5**

WinMath

Logiciel évalué en 1989
Version 2.0
par Arnaud Gourdol et Mathieu Lafourcade
Grenoble : WinSoft, 1987

Description :
«WinMath» est un logiciel-outil qui trace des courbes correspondant à des fonctions choisies par l'élève. Il permet d'étudier les fonctions sous plusieurs aspects en effectuant également, à la demande de l'élève, des tracés et des calculs relatifs à la fonction choisie. Il est possible d'imprimer des graphiques.

Éditeur : WinSoft
34, boulevard de l'Esplanade
38000 Grenoble FRANCE
Téléphone : (01133) 76 87 56 01

Distributeur : Soft Code Inc.
80 Citizen Court
Markham, Ontario L6G 1A7

Types : Traceur de courbes.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (61 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette; système d'exploitation égal ou supérieur à la version 4.1; imprimante.

Prix : 195,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

WinMath

Objectifs : Le logiciel poursuit de nombreux objectifs qui ne sont pas définis dans le logiciel ou dans la documentation. Il permet de visionner des fonctions, d'étudier les dérivés, de calculer des aires, de tracer des tangentes et d'effectuer des interpolations. Le logiciel contribue efficacement à acquérir une connaissance intuitive de ces fonctions et à en approfondir l'étude.

Contenu : Le contenu traité est vaste. Le logiciel accepte un large éventail de fonctions. Bien que les représentations graphiques des fonctions soient exactes, on relève des résultats inexacts ou erronnés, particulièrement dans les calculs relatifs à la dérivée seconde des fonctions. **Cote : C**

Pédagogie : Le logiciel est interactif et permet à l'élève de choisir la fonction qu'il veut étudier. Il ne fournit pas de renforcement ou de rétroaction au sens strict puisqu'il s'agit davantage d'un outil complémentaire que d'un didacticiel. Il présente des avantages pratiques importants en raison de la rapidité des tracés et de la possibilité de superposer des courbes. **Cote : B**

Programmes d'études : En permettant l'étude de plusieurs types de fonction, le logiciel s'avère un outil pertinent pour les programmes de mathémathique de 2e cycle du secondaire. Certaines parties du logiciel font toutefois appel à des contenus qui dépassent largement le cadre de ces programmes. Le log.. el laisse beaucoup de liberté quant aux démarches pédagogiques possibles. **Cote : B**

Facture : Le logiciel propose des menus bien structurés qui présentent des fonctions dont le rôle n'est pas toujours évident de prime abord. Il offre à l'utilisateur une grande autonomie en lui donnant prise sur plusieurs paramètres. Il peut en effet choisir la fonction étudiée, déterminer les bornes de l'étude et modifier l'aspect de la représentation graphique réalisée. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut adapter le logiciel en limitant le type de fonctions à utiliser. La documentation est claire. Elle comprend une partie tutorielle et une partie «références» qui permet de trouver facilement l'information associée à chaque option. On n'y suggère toutefois aucune activité d'apprentissage. La maîtrise du logiciel nécessite un certain temps. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel constitue un outil flexible et intéressant pour une étude approfondie ou intuitive d'une grande variété de fonctions mathématiques. Il offre une grande souplesse à l'utilisateur et fournit une documentation claire et bien conçue. En revanche, des erreurs et des imprécisions dans les fonctions de calcul viennent diminuer la validité du contenu traité. **Cote : 4**

Wintype

Logiciel évalué en 1989
Version 1.2
Grenoble : Winsoft, 1987

Description :
L'objectif de «Wintype» est d'amener l'utilisateur à maîtriser parfaitement le clavier du Macintosh ou de tout autre micro-ordinateur. Il s'agit d'un exerciseur qui permet de se familiariser avec une méthode de dactylographie.

Commentaires :
L'évaluation a été réalisée à l'aide d'un disque rigide. Il est préférable de travailler avec deux unités de disquette, car «Wintype» demande toujours la disquette originale pour démarrer.

Éditeur : Winsoft
34, boulevard de l'Esplanade
38000 Grenoble FRANCE
Téléphone : 76 87 56 01

Distributeur : Soft Code Inc.
80 Citizen Court
Markham, Ontario L6G 1A7

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; agent de bureau; commerce et secrétariat; introduction à la science de l'informatique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); I manuel de référence (28 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette; système d'exploitation égal ou supérieur à la version 4.1.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Wintype

Objectifs : Le seul objectif de «Wintype» est d'amener l'utilisateur à bien maîtriser le clavier. Ce logiciel remplit bien son rôle, car, en s'exerçant, on finit par acquérir une méthode de dactylographie. Les exercices sont bien gradués.

Contenu : Le contenu du logiciel permet d'atteindre, après des exercices répétés, son but ultime : posséder une méthode de dactylographie. Bien qu'il soit astreignant d'apprendre une méthode de dactylographie, «Wintype» est très agréable à utiliser. Les exercices sont bien gradués et doivent être maîtrisés pour passer à l'étape suivante. Cependant, la lisibilité du guide laisse à désirer. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique facilite beaucoup l'atteinte de l'objectif visé. L'interactivité est constante et des messages paraissent à l'écran pour encourager l'utilisateur ou lui mentionner de faire attention à certaines touches du clavier. Des graphiques et des cotes lui permettent de se comparer à une note de base. Il est agréable de se servir d'un ordinateur dans ce cas. **Cote : A**

Programmes d'études : «Wintype» pourrait se rattacher à certains objectifs d'initiation à l'informatique en 1re et 2e secondaire. Il serait aussi utile comme préalable à l'utilisation d'un traitement de texte. En 4e et 5e secondaire, dans le cours d'initiation à la dactylographie, il pourrait répondre aux exigences prescrites. Les mises en situation proposées facilitent l'apprentissage. **Cote : A**

Facture : «Wintype» est facile à utiliser. Son cheminement par menus facilite l'atteinte de l'objectif proposé. Des icônes paraissent à l'écran pour faciliter l'accès à des explications. Ce logiciel est fiable. Les graphiques aident l'utilisateur dans son cheminement. Le son est très présent, mais il peut être diminué. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel s'adapte très bien à sa fonction principale, celle d'apprendre une méthode de dactylographie. Dans ce cas, il est bien évident qu'un utilisateur doit travailler seul. L'enseignant et l'élève auront accès aux résultats. La documentation est bien structurée, mais sa lisibilité pourrait être améliorée. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel remplit bien son rôle, soit d'aider à apprendre une méthode de dactylographie. Il est facile à utiliser. Les exercices sont bien gradués. Cependant, la lisibilité de la documentation mériterait d'être améliorée. **Cote : 5**

L'apprenti boursier

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Jean-Claude Trudeau
Montréal : CRAPO inc., 1988
ISBN 2-89401-021-4

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Le logiciel a pour but d'illustrer le mécanisme des prix par le marché boursier et par l'évolution des cours en bourse. Il permet aux élèves de comprendre un mécanisme universel (le mécanisme des prix) par une de ses nombreuses applications, le marché boursier. «L'apprenti boursier» contient plusieurs modules d'exercices qui permettent d'assimiler les notions d'offre et de demande, de prédire l'effet de certains événements sur les prix, d'associer des produits financiers à des niveaux de liquidité, de sécurité et de rendement et de reconnaître la structure des marchés financiers.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Éducation économique.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 3 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (95 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; imprimante et souris facultatives mais souhaitables; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école: 175,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'apprenti boursier

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation et vont du général au particulier. La réussite des activités permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Le contenu est pertinent et en rapport avec les objectifs d'apprentissage. Il complète l'enseignement en classe et offre la possibilité de mise à jour des données dans les fichiers. Toutefois, la terminologie utilisée ne concorde pas toujours avec celle qui est employée dans les manuels scolaires. **Cote : B**

Pédagogie : «L'apprenti boursier» peut être utilisé dans les modules 1 et 4 du programme d'éducation économique du secondaire. La fonction d'assistance permet de rappeler certaines notions d'apprentissage et facilite l'interactivité. Le logiciel sauvegarde et imprime les résultats sans toutefois analyser les difficultés rencontrées. On note un manque de rétroaction et l'absence de renforcement. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel est conforme au programme d'éducation économique de 5e secondaire, aussi bien pour ce qui est des objectifs d'apprentissage qu'en ce qui concerne son contenu et sa démarche pédagogique. Une partie du logiciel peut être utilisée comme enrichissement (une journée à la bourse), tandis que les autres parties s'insèrent dans des activités d'apprentissage du cours. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est facile à utiliser. Les menus, les commandes et les fonctions sont très simples à manipuler et appropriés aux objectifs poursuivis. La mise en pages est claire et aérée; cependant, les questions posées à l'élève ne sont pas suffisamment mises en évidence. Le logiciel est fiable et l'élève le maîtrise bien. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel restera toujours d'actualité parce qu'il offre la possibilité de mettre à jour les différentes données. L'enseignant devra fournir aux élèves des consignes précises quant à l'utilisation de chacun des modules. La documentation est un bon outil pour l'enseignant, mais aucun guide d'activités n'existe pour l'élève. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel demeure avant tout un exerciseur et un simulateur de soutien à l'enseignement de notions de base. Il peut de plus stimuler l'intérêt de l'élève pour les produits financiers que l'on trouve sur le marché. Bien que le logiciel ne lui permette pas de retracer ses erreurs pour pouvoir progresser, il possède des qualités indéniables sur le plan pédagogique. **Cote : 4**

Au rythme des saisons

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par les Services généraux de formation
et d'animation inc.
Rosemère : Concepteva inc., 1989
ISBN 9801459-0-4

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Au rythme des saisons» est destiné aux enfants d'âge préscolaire. Ce logiciel utilise les personnages Pierrot et Marie pour introduire l'un ou l'autre des jeux. La série est divisée en quatre parties : l'automne, l'hiver, le printemps et l'été. Chaque saison comprend dix jeux différents qui contiennent chacun des exercices préparatoires et trois séries d'exercices dont le niveau de difficultés varie. Trois thèmes traités en classe de maternelle sont touchés : la prélecture, la préécriture et la prémathématique. On aborde également les concepts de discrimination, de classification, de relations temporelles et spatiales, de mesure et d'association.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Concepteva inc.
256, rue Crescent
Rosemère (Québec) J7A 3H8
Téléphone : (514) 621-3836

Distributeur : Concepteva inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 41 disquettes (13 cm); 40 fiches d'activités pédagogiques; 1 manuel de référence (27 pages); 160 images couleur plastifiées.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 ko; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante Epson ou compatible. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 450,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 150,00 $, pour une saison; 450,00 $, pour l'ensemble des 40 jeux; 1,25 $, par image couleur supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Au rythme des saisons

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Ils rejoignent l'objectif «Interagir avec l'environnement» contenu dans le programme d'études de l'éducation préscolaire.

Contenu : Le contenu proposé est pertinent et approprié aux objectifs du logiciel. En explorant les formes, les couleurs, les chiffres et les lettres, l'enfant développe son sens de l'observation et sa capacité de discrimination. Il vit des situations d'apprentissage et d'exploration dans un environnement familier : les saisons. Cependant, il n'est pas toujours approprié de suivre le rythme des saisons si l'on veut permettre des apprentissages progressifs. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel est bien adapté aux enfants et il peut être modifié pour convenir à la maternelle quatre ans. L'organisation du logiciel permet à l'enfant de suivre une démarche organisée, mais elle est cependant rigide. Il ne sert que d'instrument complémentaire à la démarche pédagogique. Il présente des images de récompenses attrayantes, mais aucun renforcement n'est fourni en cours d'exécution. L'emploi de l'ordinateur n'est pas toujours justifié. Les résultats sont accessibles à l'écran et à l'imprimante. **Cote : C**

Programmes d'études : Par son contenu, le logiciel s'adapte surtout au troisième objectif («Interagir avec l'environnement»), du programme d'études de l'éducation préscolaire pour la maternelle cinq ans. La démarche n'est pas toujours logique et progressive. **Cote : B**

Facture : Une facilité d'utilisation intéressante, un graphisme séduisant et une fiabilité assurée sont quelques-unes des qualités de ce logiciel. La difficulté pour l'enfant de sortir du logiciel donne l'assurance qu'il termine l'activité. Le logiciel offre une bonne performance sur écran couleur seulement. Dans la troisième série d'exercices, l'observation est difficile parce que les pages-écrans sont surchargées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : En utilisant «Au rythme des saisons», l'enfant se familiarise avec un équipement informatique et les principaux périphériques de l'ordinateur. Même si ce logiciel est simple à utiliser, il demande la présence constante de l'éducateur pour expliquer le pourquoi et le comment. La documentation n'est pas toujours intelligible et la mise en pages ne respecte pas les normes en vigueur. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : La couleur, la qualité du graphisme, la pertinence des thèmes et la facilité d'utilisation constituent les principaux points forts de ce logiciel. Cependant, l'absence de progression dans la difficulté des exercices d'une même série, le peu de renforcement fourni à l'enfant et le manque d'explications dans la documentation sont des points faibles à signaler. **Cote : 4**

La banque thématique

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par André Daneau et Norman Kameny
Montréal : CRAPO inc., 1988
ISBN 2-89401-013-3

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel est à la fois une banque de ressources thématiques (textes, illustrations et scénarios d'activités) et un éditeur de textes et d'images. Il comprend, entre autres choses, 138 textes d'auteurs regroupés en douze thèmes. L'utilisateur peut enrichir la banque originale. Malgré ce qu'on annonce dans la documentation, «La banque thématique» n'est pas une base de données.

Commentaires :
Avec l'environnement «GEM», le logiciel tient sur seize disquettes. Autrement, il est réparti sur huit disquettes.

Éditeur : CRAPO inc.
3117 A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Banque de données.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 8 disquettes (13 cm); 1 guide pédagogique (à l'intention des enseignants (124 pages); 1 manuel de référence (125 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante; souris.

Prix : 99,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 35,00 $ par école, plus 10,00 $ par exemplaire supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La banque thématique

Objectifs : La structure du logiciel est telle qu'elle incite l'enseignant à préparer des activités qui amèneront l'élève à atteindre les objectifs d'apprentissage qu'il a fixés. Le logiciel permet à l'enseignant d'ajouter des textes à la banque existante.

Contenu : Le contenu présenté n'est pas adapté aux écoliers. Cependant, le logiciel permet de concevoir et d'emmagasiner toutes sortes de documents et d'activités d'apprentissage. Les mises en situation proposées dans la documentation sont claires, précises et riches. On regrette, par contre, qu'aucune méthodologie ne soit offerte à l'enseignant pour lui permettre de préparer ses propres scénarios d'intégration en classe. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel est uniquement un outil de gestion de fichiers pour l'enseignant, qui est libre de rédiger des activités pour aider les élèves à atteindre les objectifs fixés. **Cote : C**

Programmes d'études : Les mises en situation respectent la démarche pédagogique qui est véhiculée dans les programmes d'études. Comme pour n'importe quel logiciel sans contenu particulier, il revient à l'enseignant de concevoir des activités qui correspondent aux programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est convivial et permet un accès direct aux fonctions par menus. Aucune aide technique n'est fournie. Il n'y a aucune configuration de l'écran, du clavier ou de l'imprimante. L'utilisateur a une assez bonne maîtrise du logiciel. Il est cependant limité à l'environnement «GEM» et ne peut donc pas traiter des documents provenant d'autres sources. Le logiciel est fiable. Les textes dans la documentation sont aérés et la mise en pages est équilibrée. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant doit consacrer beaucoup de temps et d'efforts pour intégrer ce logiciel en classe. «La banque thématique» n'est conçue que pour rédiger et conserver des documents. La documentation est un guide technique qui n'offre aucune piste de recherche à l'enseignant. Les thèmes traités sont énumérés avec leur source. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Comme outil d'édition de textes et d'images, «La banque thématique» a une utilité restreinte. Ce logiciel laisse à l'enseignant la liberté de créer des activités d'apprentissage tout en gérant le classement des fichiers. Pourtant, la lourdeur de certaines manipulations embarrasse l'élève ou l'enseignant; elle peut faire perdre à ce dernier la motivation nécessaire pour intégrer ce logiciel en classe. **Cote : 4**

Bien manger

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Shirley N. Jones
Montréal : Unisys Canada inc., 1988

Description :
Destiné aux élèves de 3e secondaire qui suivent le cours de biologie humaine, ce logiciel peut aider à déterminer les éléments nutritifs d'un régime alimentaire quotidien, à analyser ce régime et à le comparer à la consommation quotidienne recommandée. Il permet également de concevoir des régimes spéciaux.

Éditeur : Unisys Canada inc.
740, rue Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec) H3C 3X6
Téléphone : (514) 866-5378 1-800-361-8518

Distributeur : Unisys Canada inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (20 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (20 pages).

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Environnement «Ambiance»; mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette.

Prix : 100,00 $ par serveur de données.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Bien manger

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le logiciel et sont présentés du général au particulier. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs proposés.

Contenu : La partie du logiciel portant sur l'évaluation d'un régime alimentaire convient aux élèves de 3e secondaire, mais le contenu dépasse leurs besoins. On note que les renseignements transmis ne correspondent pas toujours aux normes de Santé et Bien-être social Canada (par exemple, on y parle de kilocalories au lieu de kilojoules). La qualité de la langue est bonne. Les séquences d'apprentissage suivent un ordre logique, allant du général au particulier. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel est très passif : il n'indique pas à l'élève ses erreurs, ne lui donne aucun renforcement et ne fait aucune évaluation de son travail. Le seul avantage du logiciel est de permettre à l'élève d'évaluer son régime alimentaire sans avoir à chercher longuement dans des tableaux de valeurs alimentaires. **Cote : D**

Programmes d'études : Le logiciel est conforme aux objectifs de l'unité 1 du cours de biologie humaine de 3e secondaire. **Cote : B**

Facture : Même l'élève non initié peut facilement utiliser le logiciel. Cependant, la fonction d'assistance pourrait être plus efficace. Malgré une bonne vitesse d'exécution, le logiciel n'exploite pas toutes les possibilités de l'ordinateur du point de vue technique. Il n'offre à l'enseignant aucune possibilité de modifier le déroulement ou le contenu du programme. La présentation à l'écran et le graphisme ne sont pas très pertinents. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facilement utilisable en classe. Toutefois, l'enseignant ne peut le modifier ou l'adapter selon ses besoins. La documentation, rédigée plutôt pour l'enseignant que pour l'élève, propose de bonnes activités préparatoires à l'intégration du logiciel en classe. L'enseignant n'a malheureusement aucun accès à des fonctions de gestion pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un petit outil d'évaluation rapide d'un régime alimentaire quotidien. L'interactivité n'est cependant pas très efficace. Il ne contient pas de renforcement et n'offre aucun module d'évaluation des apprentissages. L'enseignant ne peut modifier le contenu. A l'usage, le logiciel devient monotone. Les présentations à l'écran pourraient être de meilleur goût. **Cote : 4**

Cache-cache

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Penny McCahill
Toronto : Technolinks Inc., 1988, 1992

Description :
«Cache-cache» est un jeu qui amène les utilisateurs à réfléchir sur des modes de communication et sur l'interprétation de certains messages. Il les incite à créer et à compléter des casse-tête écrits, ce qui leur permet d'affirmer leur autonomie et de prendre en charge leur propre apprentissage.

Éditeur : Technolinks Inc.
273, rue Stewart
Ottawa (Ontario) K1N 6K3
Téléphone : (613) 789-6716

Distributeur : Technolinks Inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au primaire; anglais, langue seconde, au secondaire; français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 3 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants.

Micro-ordinateurs : ICON; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Environnement «Ambiance»; mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA.

Prix : Pour ICON : 585,00 $ par serveur de données. Pour PC d'IBM : 170,00 $; version réseau : 785,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Cache-cache

Objectifs : Ce logiciel privilégie la conduite du raisonnement et l'habileté à suivre une démarche logique d'analyse. Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés, sans toutefois aller du général au particulier. Tels qu'ils sont présentés dans la documentation, ils conviennent aux utilisateurs.

Contenu : En tenant compte des objectifs proposés, le logiciel est bien adapté aux utilisateurs. Les objectifs seront facilement atteints dans la mesure où la démarche proposée est suivie dans un ordre logique. N'ayant pas de contenu particulier, le logiciel favorise un rythme d'apprentissage qui convient à l'utilisateur sans pour autant vérifier l'exactitude de son raisonnement. Le niveau de langue est approprié. **Cote : A**

Pédagogie : L'approche pédagogique est adaptée au but poursuivi. La démarche s'avère cohérente, systématique et progressive. Un renforcement graphique et sonore intervient à un rythme régulier. L'utilisateur connaît ses résultats et l'enseignant y a accès sous forme d'un compte rendu. La démarche pédagogique est restreinte. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ceux des programmes de langue. La démarche de résolution de problèmes et l'approche communicative qui sont privilégiées dans les programmes apparaissent dans le logiciel. **Cote : A**

Facture : L'environnement «Ambiance» assure à ce logiciel de très bonnes qualités de convivialité, de performance, de maîtrise et de fiabilité. La présentation à l'écran est de bon goût. Le logiciel n'est pas polyvalent, sa banque de dessins ne peut être augmentée et les textes ne sont ni exportables ni importables. L'utilisateur règle en tout temps son rythme d'apprentissage, mais l'enseignant ne peut modifier la configuration du logiciel. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de «Cache-cache» en classe est grandement facilitée par la documentation dont la qualité ne fait aucun doute. Il faut cependant beaucoup de temps pour l'intégrer en classe. Le logiciel est construit pour une utilisation en équipe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel peut sûrement aider à atteindre certains objectifs des programmes de langue. Après une bonne exploration, l'enseignant l'intégrera facilement en classe. Cependant, son utilisation demeure restreinte. L'absence d'un module de gestion pédagogique doit être signalée. **Cote : 4**

Clavier vidéo interactif

Logiciel évalué en 1990
Version 2.6
par Monique Gascon et Pierre Legault
Laval : Pile informatique, 1988

Description :
Destiné aux écoliers des 1er et 2e cycles, ainsi qu'aux élèves de l'éducation permanente, ce jeu facilite la visualisation des touches, l'acquisition d'une vitesse d'écriture acceptable et l'usage du français écrit. Un menu propose plusieurs façons d'utiliser le logiciel, différentes vitesses de frappe ainsi que seize leçons abordant divers thèmes.

Commentaires :
Ce logiciel peut être utilisé pour l'initiation à l'ordinateur tout en présentant un contenu éducatif. Il peut aussi servir à l'alphabétisation.

Éditeur : Pile informatique
8302, rue Saint-Denis
Montréal (Québec) H2P 2G8
Téléphone : (514) 662-9340
Télécopieur : (514) 745-4880

Distributeur : Pile informatique

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Anglais, au primaire; français, au primaire; français, langue seconde, au primaire; anglais, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (17 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette; imprimante facultative.

Prix : 35,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,15 $ par élève (minimum : 100,00 $). Licence d'école : 100,00 $. Pour les écoles de plus de 700 élèves, le prix de la licence de commission scolaire s'applique.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Clavier vidéo interactif

Objectifs : Les objectifs sont bien définis. Présentés du général au particulier, ils visent l'acquisition d'habiletés qui facilitent l'utilisation d'un clavier d'ordinateur et qui permettent la rédaction de courts messages, tout en respectant l'orthographe et les règles d'écriture. Ces objectifs sont adaptés aux utilisateurs. La réussite des leçons permet de les atteindre.

Contenu : Le contenu du logiciel est adapté aux utilisateurs. Favorisant l'atteinte des objectifs, il présente une densité, une exactitude et une pertinence intéressantes sur le plan de l'information transmise. Les seize leçons, plus celles qu'on peut ajouter, permettent d'aborder plusieurs sujets qui facilitent l'intégration des matières. Les règles du français écrit sont respectées. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique favorise l'acquisition de connaissances et d'habiletés. Les rétroactions et les renforcements sont inexistants. Par contre, il y a une bonne interactivité. L'utilisation du clignotement pour attirer l'attention sur une lettre est peu perceptible. L'utilisateur ne peut corriger ses erreurs en cours de travail. Le logiciel lui offre cependant une évaluation à l'aide d'une cote. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont conformes à ceux du programme de français du primaire. Ils sont même complémentaires. La démarche pédagogique concorde avec celle du programme d'études. Le logiciel peut être utilisé dans plusieurs matières faisant appel au français ou à l'anglais écrit. **Cote : A**

Facture : Les menus et les fonctions de ce logiciel sont simples pour l'utilisateur et pour l'enseignant. Il est polyvalent, mais on ne peut en modifier le déroulement. Le graphisme, la couleur et les textes sont bien exploités. Le guide pédagogique est assez difficile à suivre. On ne peut sauvegarder ni vérifier le travail effectué par l'utilisateur. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'adaptabilité de ce logiciel pour ce qui est du contenu et des modes d'utilisation est acceptable. Il offre peu d'activités connexes ni aucune fonction de gestion pédagogique. Les utilisateurs peuvent se servir du logiciel entre eux. La documentation facilite son utilisation sur le plan technique seulement. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel possède des caractéristiques intéressantes. La possibilité d'ajouter des leçons au contenu original permet de l'intégrer dans plusieurs matières. L'intérêt pour le jeu est soutenu. Les possibilités de sauvegarder le travail de l'utilisateur et de le vérifier pourraient être améliorées. Il serait intéressant d'insister davantage sur la coopération entre les utilisateurs dans les diverses activités. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1305

Co-Co (français)

Logiciel évalué en 1990
Version 3.5
par Groupware Corporation
London : Tando Corporation, 1989

Description :
«Co-Co» est un outil de communication qui permet aux élèves de travailler en équipe à une tâche commune. Il leur donne la possibilité d'afficher leur travail instantanément à l'écran d'autres élèves et de transmettre des messages. Ce logiciel convient à divers groupes d'élèves et à différents programmes d'études.

Éditeur : Tando Corporation
1555 Glenora Drive, Suite 110
London, Ontario N5X 1V7
Téléphone : (519) 663-9461

Distributeur : Unisys Canada inc.
740, rue Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec) H3C 3X6
Téléphone : (514) 866-5378
(800) 361-8518

Types : Outil de communication.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Environnement «Ambiance»; 1 unité de disquette; mémoire vive de 512 Ko.

Prix : 60,00 $ par poste de travail.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Co-Co (français)

Objectifs : Ce logiciel permet à l'élève d'éveiller sa créativité et sa sociabilité, de même que d'acquérir des habiletés en français écrit et en résolution de problèmes. Les objectifs généraux d'apprentissage sont énoncés dans la documentation. Cependant, il revient à l'enseignant de déterminer les objectifs particuliers à atteindre selon la démarche pédagogique qu'il aura lui-même choisie.

Contenu : Les activités d'apprentissage s'adressent davantage aux écoliers. Cependant, le contenu n'étant pas précis, il s'adapte à tous les utilisateurs. Les instructions fournies par le logiciel ne sont pas toujours claires. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel ne contient pas de démarche d'apprentissage prédéterminée. Il ne soutient pas l'enseignant dans son approche pédagogique ni l'élève dans son apprentissage. L'interactivité est bonne. La rétroaction et le renforcement peuvent être effectués à l'aide de l'ordinateur par l'enseignant. **Cote : B**

Programmes d'études : «Co-Co» est un logiciel qui peut être utilisé dans plusieurs programmes d'études, particulièrement pour l'écriture et la résolution de problèmes. La conformité aux programmes d'études est tributaire des contenus que l'enseignant choisit. **Cote : B**

Facture : Après quelques essais, le logiciel devient facile à utiliser. L'environnement «Ambiance» lui assure une bonne performance et une certaine fiabilité. Un chronomètre permet à l'enseignant de déterminer le temps alloué à un problème ou à une activité. La présentation à l'écran est sobre. La taille et le style des caractères sont fixes. Les éléments graphiques sont très peu utilisés. Le logiciel est protégé contre les erreurs de manipulation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : N'ayant aucun contenu précis, ce logiciel s'intègre bien en classe. L'enseignant peut gérer les travaux des élèves. La documentation offre des renseignements d'ordre technique à l'enseignant seulement. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le temps consacré à l'apprentissage du fonctionnement de ce logiciel est compensé par sa grande adaptabilité aussi bien aux élèves qu'aux contenus et aux programmes d'études. L'interactivité s'avère une source de motivation; elle encourage la créativité. **Cote : 4**

Concepts unificateurs

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Robert Boivin et Denis Coulombe
Montréal : CRAPO inc., 1989
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-89401-026-5

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux écoliers du 1er cycle, ce logiciel améliore le raisonnement logique. Les écoliers acquièrent des habiletés : observer des régularités, classifier et associer. Le logiciel contient trois modules : compléter un diagramme à branches; remplir un diagramme de Carroll; placer les éléments d'un diagramme de Venn. L'enseignant a à sa disposition une documentation explicite.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Concepts unificateurs

Objectifs : Les objectifs d apprentissage sont clairement formulés dans la documentation seulement. Le logiciel ne présente pas les préalables nécessaires. Malgré l'absence de sériation, c'est-à-dire l'organisation structurée de l'atteinte des objectifs, le logiciel permet une démarche progressive implicite allant du général au particulier. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs proposés.

Contenu : Le contenu est pertinent, précis et exact. Le logiciel présente suffisamment d'exercices dans chaque étape. La structuration du contenu respecte le rythme d'apprentissage des écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel ne permet pas l'erreur; il refuse les réponses fausses. Le renforcement ne paraît qu'à la fin de chaque module, ce qui rend le jeu moins stimulant. Aucune aide ne permet à l'écolier de comprendre ou de corriger ses erreurs. Aucune évaluation ni aucun test des apprentissages ne sont fournis. L'utilisation du micro-ordinateur facilite l'atteinte des objectifs poursuivis. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel sont conformes à ceux que proposent les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est facile à utiliser et performant. L'écolier peut régler le rythme de déroulement de la présentation, sauter des pages-écrans et circuler dans le logiciel. Le graphisme et la couleur ont une grande importance. Le son, peu présent, ne nuit aucunement au cours d'un usage collectif en classe. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel exige peu de préparation de la part de l'enseignant. On peut s'en servir seul ou en groupe, ce qui favorise la collaboration. La documentation en facilite l'utilisation. Un cahier d'activités pour l'écolier serait toutefois utile. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est très intéressant et facile à utiliser. Il est en conformité avec les objectifs qui sont proposés dans le programme de mathématique du primaire. La démarche pédagogique suggérée est cohérente, systématique et progressive. La documentation est claire, mais peu d'activités pour l'écolier y sont suggérées. Malheureusement, il est impossible pour l'enseignant de vérifier les apprentissages des écoliers. **Cote : 4**

Copain

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Jacques Beauregard
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc.,
1990
ISBN 2-921281-02-3

Description :
«Copain» est un traitement de texte muni d'un correcteur orthographique. Il permet à l'utilisateur de corriger dans son propre texte l'orthographe d'usage et l'orthographe d'accord. Il oblige, par des questions et des réponses, à analyser l'erreur. Il permet aussi d'associer à chaque texte un dictionnaire personnel. Ce logiciel ne donne pas accès à la grammaire ni au dictionnaire. Un mode d'utilisation est fourni avec le logiciel.

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
Saint-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 838-8300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit; tutoriel; traitement de texte.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (34 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante.

Prix : 137,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,35 $ par élève (minimum : 500,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Copain

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le programme informatique ainsi que dans la documentation. Ni les préalables nécessaires à l'exécution du travail ni les limites qu'on peut atteindre quant au vocabulaire et à la grammaire ne sont mentionnés. La démarche proposée est progressive et logique. Elle n'est toutefois pas décrite dans la documentation.

Contenu : Le contenu est approprié, graduel et suffisamment détaillé. Il existe un bon équilibre entre le contenu et sa mise en pratique. Les renseignements sont significatifs et adaptés aux utilisateurs. Le logiciel propose une démarche analytique qui permet d'enrichir le vocabulaire et de stimuler l'analyse chez l'utilisateur. Dans la documentation, on note que la qualité de la langue est négligée. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique favorise un apprentissage uniforme et personnalisé : questionnement en mode interactif. Comme c'est l'utilisateur qui se corrige, des erreurs peuvent persister. Le logiciel utilise au maximum les possibilités de l'ordinateur. L'obligation pour l'utilisateur de justifier ses choix de correction constitue une forme de soutien pédagogique. La fonction d'assistance paraît toujours à l'écran; par contre, les pages-écrans sont difficiles à comprendre. **Cote : B**

Programmes d'études : Il existe une relation entre les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel et ceux des programmes de français. Toutefois, la démarche pédagogique n'est pas clairement indiquée. **Cote : B**

Facture : En tant que correcteur orthographique et grammatical, ce logiciel est performant et fiable. Le programme de mise en pages n'est pas facile à utiliser; sur le plan technique, il demande des connaissances préalables. L'utilisateur maîtrise aisément son travail grâce aux fonctions de configuration facilement accessibles. Les fichiers réalisés à l'aide de ce logiciel s'adaptent très bien à d'autres éditeurs de texte. La présentation visuelle du logiciel est pauvre. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut être intégré en classe, mais cela demande beaucoup de préparation et de connaissances en informatique de la part de l'enseignant. La gestion pédagogique est possible. Le logiciel permet le travail en équipe. La documentation est de piètre qualité. De plus, l'absence d'un guide pédagogique pour l'enseignant et d'un guide d'activités pour l'élève est à signaler. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un très bon correcteur orthographique et grammatical. Il permet une bonne gestion informatique personnalisée. Il demande cependant beaucoup de travail avant son intégration en classe. La documentation présente des points faibles. On a du mal à cerner les limites du dictionnaire et de la grammaire. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1308

Logiciel de contrôle de robots

Logiciel évalué en 1990
Version 1.2
par Roger Pelchat
Montréal : Les Robots pédagogiques CARES inc.,
1987
ISBN 2-920979-06-X

Description :
«Logiciel de contrôle de robots» permet aux écoliers ainsi qu'aux élèves du secondaire d'organiser une démarche scientifique à l'aide de constructions robotiques. Ils sont amenés à résoudre des problèmes d'ordre scientifique et environnemental par la construction et la programmation de petits robots.

Commentaires :
Deux guides pédagogiques et six guides d'activités sont en vente chez l'éditeur. Les prix sont donnés sur demande. Les montages électro-mécaniques sont conçus, assemblés, testés et programmés par l'utilisateur.

Éditeur : Les Robots pédagogiques CARES inc.
10450, rue Meunier
Montréal (Québec) H3I 2Z4
Téléphone : (514) 385-3925

Distributeur : Les Robots pédagogiques CARES inc.

Types : Logiciel de contrôle de robots.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences de la nature; sciences physiques; physique; introduction à la science de l'informatique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm ou 13 cm); 1 contrôleur; capteurs.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur ou monochrome; 1 unité de disquette.

Prix : 695,00 $, incluant le contrôleur.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Logiciel de contrôle de robots

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Ils visent à favoriser l'organisation de la pensée scientifique, la programmation des mécanismes de robotique ainsi que la conception et le contrôle de robots.

Contenu : Le contenu proposé est pertinent et adapté aux utilisateurs. Il est traité suffisamment en profondeur pour faciliter, de façon graduée, l'acquisition d'une démarche scientifique. Les termes utilisés sont exacts et appropriés. La documentation est appropriée et facile à lire. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel, par la démarche pédagogique qu'il propose, favorise le constructivisme et la créativité ainsi que le travail en équipe. Il permet aux utilisateurs d'apprendre à leur rythme. L'enseignant peut modifier la démarche proposée. Les renforcements sont inexistants. Le logiciel évalue régulièrement la progression de l'utilisateur, ce qui permet à l'enseignant d'effectuer un suivi pédagogique. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu proposés dans le logiciel sont conformes à ceux du programme d'études. Le logiciel est accompagné d'un guide pédagogique exhaustif. La démarche pédagogique est clairement énoncée et bien présentée. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser et demande une manipulation minimale des touches du clavier. Les caractères présentés à l'écran se lisent bien et les menus sont organisés de façon logique. Les instructions données à l'écran et dans la documentation sont faciles à comprendre. La construction des robots requiert beaucoup de manipulations de la part de l'utilisateur. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel se prête bien au travail en équipe; il stimule la coopération. La réalisation des activités et la construction des robots constituent un travail de longue haleine. Le logiciel respecte le rythme d'apprentissage des utilisateurs. Les guides d'activités, par la démarche qu'ils proposent, facilitent grandement l'acquisition de la pensée scientifique. L'utilisateur peut créer un petit programme sur le déplacement de ses robots. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un outil qui facilite la découverte du processus de résolution de problèmes d'ordre scientifique. Il exige une bonne concentration et conduit à un travail hautement scientifique. Parce que le logiciel propose des activités significatives, l'utilisateur peut acquérir un esprit et un vocabulaire scientifiques tout en expérimentant à l'aide de petits robots. **Cote : 5**

La dictée électronique

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Marc Deslauriers et Normand Labelle
Saint-Jérôme : Nordiciel inc., 1989
ISBN 2-9801590-0-X

Description :
Ce logiciel offre des dictées portant sur l'orthographe d'usage et l'orthographe d'accord. Les utilisateurs jouent à deux : le lecteur dicte et le secrétaire écrit. La fonction d'assistance leur explique la règle qui correspond à la faute. Les résultats ne sont que cumulatifs. L'utilisateur peut comparer chaque phrase avec la bonne réponse. Plusieurs banques de dictées sont intégrées au logiciel. L'enseignant, grâce à une fonction d'édition, peut créer, modifier et imprimer des dictées ainsi qu'éditer des pages d'explications. L'enseignant établit les paramètres des dictées (par exemple, le nombre de points par faute).

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Nordiciel inc.
294, rue des Pins
Saint-Jérôme (Québec) J7Z 1E7
Téléphone : (514) 438-3659

Distributeur : Nordiciel inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants; 2 guides d'activités à l'intention des élèves.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante facultative.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 99,00 $ par école primaire; 0,49 $ par élève d'école secondaire. Licence de commission scolaire : 39,00 $ par école primaire; 0,39 $ par élève d'école secondaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La dictée électronique

Objectifs : L'objectif d'apprentissage visé est la compréhension de l'orthographe d'accord et de l'orthographe d'usage. La réussite des dictées permet d'atteindre ces objectifs. La grande quantité de dictées et l'accès à la fonction d'édition permettent à l'enseignant de graduer les difficultés.

Contenu : Le contenu est approprié aux utilisateurs. Cependant, quelques phrases semblent un peu longues dans les dictées, ce qui pourrait lasser l'utilisateur. Tel qu'il est structuré, le contenu ne suit pas de règle de présentation qui favorise l'apprentissage. Il n'y a pas de niveaux de difficultés dans les exercices proposés. Mais l'enseignant, ayant la possibilité de créer ses propres banques de dictées, peut construire un contenu plus important et qui délimite les buts qu'il se fixe. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel permet à l'utilisateur de progresser à son rythme. Il exploite d'une façon constructive ses erreurs en recevant l'aide appropriée. La démonstration, activité préparatoire à l'utilisation du logiciel, se déroule trop rapidement. Le grand nombre de phrases dans les dictées nuit à la concentration. Les renforcements arrivent un peu tard, à la fin de la dictée seulement. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ceux que véhiculent les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est convivial et performant. Il offre à l'enseignant la possibilité de modifier le contenu seulement. Les commandes et les menus sont pertinents. Cependant, l'utilisation de caractères non significatifs a entraîné une erreur non justifiée (espace au début d'un mot). Sa présentation à l'écran augmente son efficacité. Le son est presque inexistant. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'exige pas beaucoup de préparation de la part de l'enseignant. Il peut établir divers niveaux de difficultés. La documentation inclut un guide pédagogique qui décrit bien le logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est facile à utiliser aussi bien par l'enseignant que par l'élève. Mais il est un peu difficile à manipuler. Il répond aux objectifs des programmes d'études, mais le module de validation manque de finesse. **Cote : 4**

Éco-math

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Serge Béchard, Jean Faust et Danielle Lefebvre
Montréal : Logidisque inc., 1988
ISBN 2-89281-014-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Éco-math» simule le comportement démographique de populations animales dans un milieu naturel. Il reproduit la collecte des données aléatoires qui établissent la relation prédateur-proies au sein d'une population animale pendant plusieurs générations. Il construit les tableaux de données et les graphiques correspondants (histogrammes, courbes et camemberts). Il s'adresse plus particulièrement aux élèves de 1re secondaire. Le mode maître permet de choisir des paramètres différents pour des mises en situation diverses.

Commentaires :
Ce logiciel peut être utilisé dans la version anglaise directement à partir de la version française. La documentation est offerte en français et en anglais.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2182
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (51 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; un écran monochrome ou couleur; imprimante facultative.

Prix : 64,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Ce logiciel est distribué gratuitement à toutes les commissions scolaires du Québec.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Éco-math

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont formulés dans la documentation. Les préalables nécessaires au travail y sont également précisés. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs fixés en 1re secondaire seulement. L'utilisation du logiciel offre la possibilité de suivre une démarche logique.

Contenu : Le contenu convient bien aux élèves. Les renseignements sont exacts et le vocabulaire utilisé est pertinent, quoique la présentation soit un peu longue à lire. Les graphiques sont bien faits, ce qui permet d'en faire une bonne analyse. Le logiciel n'est pas stimulant, les exercices étant toujours du même type. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel permet à l'enseignant de modifier les paramètres afin de soutenir l'intérêt de l'élève. Celui-ci peut aller à son rythme, mais il ne peut bénéficier d'aucune évaluation. Il pourra accroître sa créativité s'il accède au mode maître. Il n'y a pas de guide pédagogique qui permettrait de réaliser des activités de prolongement. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage du logiciel sont conformes à ceux du programme de mathématique. La démarche pédagogique et le contenu qui sont suggérés s'harmonisent avec l'esprit du programme d'études. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Les pages d'explications sont trop remplies, si bien que les élèves éprouvent de la difficulté à lire les textes. Le mode maître est très fonctionnel, mais la simulation ne permet pas de sortir du logiciel ni de revenir en arrière. De plus, rien n'indique à l'élève ce qu'il doit faire au cours de la simulation. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est assez souple grâce au mode maître, mais il ne permet aucune possibilité de gestion pédagogique. La documentation en facilite l'utilisation et précise les buts à atteindre. Le logiciel pourrait mener à des activités de prolongement valables à condition que l'enseignant les construise. Son intégration en classe est facile. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré le fait qu'il n'existe aucune possibilité de gestion pédagogique et qu'il soit peu flexible, ce logiciel demeure un bon outil qui permet la réalisation et l'analyse de graphiques. Les exercices étant toujours du même type, on ne peut l'utiliser à maintes reprises sans lasser l'élève. **Cote : 4**

L'écritoire

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Lucie Dumas, André Plante et Pierre Plante
Montréal : Logidisque inc., 1990
ISBN 2-89281-022-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«L'écritoire» est un traitement de texte qui offre des outils d'aide à l'écriture pour l'écolier (vérification orthographique et grammaticale, information sur la richesse du vocabulaire utilisé) et des outils de gestion de la production écrite pour l'enseignant (grille de notation, code de correction interactif, gestion des textes de l'élève, comptabilisation des progrès). Conçu pour les écoliers, ce logiciel peut servir aux élèves de 1er cycle du secondaire pour une révision des acquis.

Commentaires :
«L'écritoire» ne fonctionne que dans l'environnement propre au logiciel «Hypercard». De plus, pour pouvoir utiliser toutes les fonctions qu'il offre, il est nécessaire que le système du Macintosh soit une version 6.0 française.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Traitement de texte.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (124 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (23 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : 1 Mo de mémoire vive; 1 unité de disquette et 1 disque rigide; imprimante.

Prix : 94,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école. Licence d'école : 124,00 $.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

L'écritoire

Capacité de saisie et de traitement de l'information :	Les fichiers destinés aux élèves sont moins détaillés que ceux qui sont destinés à l'enseignant, mais ils suffisent pour les tâches qu'ils doivent accomplir. Les possibilités d'affichage sont celles du Macintosh. La flexibilité du traitement des données ainsi que de la recherche de l'information est standard. Les possibilités de traitement sont supérieures. La vitesse est liée à une bonne installation du matériel.	**Cote : B**
Capacité d'impression :	Les formats d'impression sont suffisamment diversifiés, mais il n'y a aucune possibilité de se servir d'une imprimante à laser. L'enseignant peut facilement modifier le contenu d'un texte imprimé. Les paramètres d'impression étant prédéterminés, l'utilisateur ne peut les modifier.	**Cote : A**
Facture :	Le fonctionnement du logiciel est très fiable. La sauvegarde automatique de l'information offre une protection efficace contre les erreurs de manipulation. L'utilisation exclusive de la souris assure la souplesse du fonctionnement. L'accès à des fonctions de gestion des fichiers est facile. La présentation à l'écran est de bon goût.	**Cote : A**
Adaptabilité :	Ce logiciel n'est compatible qu'avec des logiciels de même catégorie. Il fonctionne seulement sur Macintosh. L'utilisation du logiciel est difficile si l'ordinateur n'est pas équipé d'un disque rigide. Il n'est conçu que pour un écran monochrome; il n'est pas possible de le mettre en réseau. Des outils connexes sont fournis avec le logiciel, mais l'utilisateur doit connaître la programmation «Hypercard» pour les utiliser.	**Cote : B**
Convivialité :	Sur un appareil muni de deux unités de disquette, sans disque rigide, la manipulation des trois disquettes est fastidieuse. Le logiciel ne propose pas de tutoriel pour l'enseignant. La gestion des menus et leur enchaînement sont confus. La documentation ne donne pas suffisamment d'information sur les gestes à poser en cas de difficultés. Pour les utilisateurs, les explications, les commandes et les menus sont clairs.	**Cote : B**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Le logiciel répond aux besoins des élèves et des enseignants. Il est adapté aux programmes de français. Une fois les difficultés de gestion surmontées par l'enseignant, il permet la mise en place d'activités d'apprentissage riches et pertinentes. Les suggestions d'activités sont toutefois peu nombreuses et peu structurées. On déplore l'absence d'un guide de l'enseignant, principalement lorsque le logiciel est utilisé avec un groupe. Pourtant, l'utilisation du logiciel se justifie à moyen et à long terme, car il facilite la tâche de l'enseignant et a des répercussions certaines sur l'apprentissage des élèves.	**Cote : B**
Synthèse de l'évaluation :	Logiciel offrant une excellente interaction élève-enseignant, il permet la gestion de leurs productions écrites. C'est un outil pédagogique attrayant et pertinent. Il respecte les normes officielles en production écrite. Sa principale lacune consiste en l'absence d'un tutoriel complet pour l'enseignant.	**Cote : 4**

L'écrivain public, le professionnel

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Roger Des Roches et Francis Malka
Montréal : Logidisque inc., 1987
ISBN 2-89281-008-6

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
«L'écrivain public, le professionnel» est un logiciel de traitement de texte. Il traduit instantanément les commandes et les affichages d'une langue à l'autre. Il n'y a pas de tutoriel intégré ni au logiciel ni à la documentation. L'utilisateur n'a pas accès à un dictionnaire intégré, mais il peut utiliser le programme «Hugo».

Commentaires :
L'évaluation de ce logiciel a été faite au regard de l'enseignement primaire et de l'enseignement secondaire. Il existe une version «personnelle» moins complète que celle-ci.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Traitement de texte.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; anglais, au primaire; anglais, langue seconde, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (161 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA.

Prix : 84,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'écrivain public, le professionnel

Capacité de saisie et de traitement de l'information : Ce logiciel est puissant : il permet de traiter une grande quantité de données simultanément dans trois fichiers. Il est polyvalent, rapide, complet. La maîtrise de l'affichage à l'écran est bonne. La mise en pages n'apparaît pas dans le mode d'édition, mais elle s'affiche instantanément grâce à une touche de fonction. Certains caractères (gras, italique, etc.) ressortent en couleur à l'écran. Le texte ne paraît pas à l'écran tel qu'il est censé s'imprimer : seuls les codes de caractères sont visibles. Pourtant, le logiciel offre une fonction qui permet de voir ce que donnera l'impression. Il offre toutes les fonctions habituelles d'un traitement de texte. **Cote : A**

Capacité d'impression : Le logiciel offre un réglage satisfaisant des divers paramètres d'impression et de mise en pages (colonnes, impression de plusieurs documents ou d'une partie de fichier). L'interligne et demi n'est pas possible. Il permet l'emploi de plusieurs types d'imprimante et donne accès aux possibilités graphiques de ces dernières (encadrements et tableaux). L'aperçu avant impression est disponible. Le logiciel permet l'utilisation de macro-commandes pour contourner les valeurs par défaut. **Cote : B**

Facture : Le fonctionnement de ce logiciel est fiable. Cependant, une fausse manoeuvre a entraîné la perte d'un texte. Son utilisation est facilitée par la présence de menus et de sous-menus bien visibles. Les pages-écrans et les fonctions d'assistance sont bien placées visuellement. Il est intéressant de pouvoir utiliser des micro-fonctions et des macro-fonctions. Il devrait y avoir une distinction entre paramètres d'édition et paramètres d'impression. On ne peut pas utiliser une souris. **Cote : B**

Adaptabilité : Ce logiciel permet d'importer des documents et d'en exporter. Il s'adapte à plusieurs types d'ordinateur et d'imprimante et aux divers formats de disquette. Sur écran monochrome, il n'y a pas de perte de visibilité. Il ne possède malheureusement ni grammaire ni dictionnaire intégrés. Cependant, le programme «Hugo» peut suppléer ce manque. «L'écrivain public» ne peut servir en réseau. **Cote : B**

Convivialité : Le logiciel est facile à installer. Les fonctions d'assistance sont complètes et facilement accessibles. On note une grande cohérence dans les commandes à cause de leur qualité mnémonique, mais une incohérence dans la structure des menus. Les renseignements sont structurés en tenant compte des commandes et non des besoins de l'utilisateur. Il n'y a pas de tutoriel intégré au logiciel ou à la documentation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut être utilisé par des écoliers dès le 2e cycle, après une présentation graduée. Il peut aider l'enseignant dans des tâches de gestion pédagogique (listes d'élèves, évaluation de textes) et dans la rédaction de documents divers. Il touche à la fois les programmes de français et d'anglais. Un cahier d'exercices pratiques permet de s'initier à ce logiciel. Il est impossible d'intégrer des dessins aux textes produits. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «L'écrivain public» est un logiciel de traitement de texte complet qui présente des possibilités d'utilisation variées en classe. Sa rapidité d'exécution et sa clarté en font un outil accessible aux écoliers de 2e cycle. Il se révèle également performant pour la gestion pédagogique. Le seul point négatif important se rattache à l'absence d'une grammaire et d'un dictionnaire intégrés. **Cote : 4**

Éducation-nutrition

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Jacques Bouchard
Montréal : Logidisque inc., 1989
ISBN 2-89281-019-1

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux écoliers de 1er cycle et voulant favoriser l'intégration du thème de la nutrition, ce logiciel sert d'exerciseur dans les programmes de sciences de la nature et de formation personnelle et sociale. Les jeux qu'il propose sont enrichissants et permettent l'acquisition de nouvelles connaissances. Les graphiques sont variés et éveillent constamment l'intérêt de l'écolier. Les activités de 1re année encouragent la lecture globale de mots ou de groupes de mots. Celles de 2e et 3e année s'adressent à ceux qui peuvent lire des textes informatifs.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature; formation personnelle et sociale, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 17 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (115 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 294,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 95,00 $ par école primaire.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Éducation-nutrition

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Les activités s'y rattachant sont faciles et favorisent l'autonomie.

Contenu : Le contenu est cohérent, pertinent, gradué et approprié aux objectifs du logiciel. Il convient aux écoliers. Les renseignements sont à jour et permettent de bien cerner le sujet à l'étude. On note un bon équilibre entre les éléments d'apprentissage et la quantité d'exercices proposés. Le contenu est enrichissant. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est progressive. Le logiciel rejette les erreurs sans les corriger, ce qui ne facilite pas l'apprentissage. Le renforcement graphique convient bien aux écoliers de 1re année. Ils peuvent facilement interagir avec le logiciel. Celui-ci ne contient pas de module d'évaluation des apprentissages. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel sont conformes à ceux du programme des sciences de la nature du primaire. **Cote : A**

Facture : En utilisant le logiciel, l'écolier ne peut pas passer d'un élément du contenu à un autre; il doit obligatoirement procéder du début à la fin. Un jeune écolier éprouve de la difficulté à entrer dans le logiciel et à en sortir. Il n'y a pas de configuration possible. Le graphisme est attrayant, c'est le principal élément positif de la facture de ce logiciel. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant ne peut modifier le contenu du logiciel. Sa conception l'obligera à intervenir souvent auprès des écoliers, notamment pour leur expliquer certaines consignes. Un ou plusieurs écoliers à la fois peuvent s'en servir. On ne propose pas de scénarios d'intégration du logiciel en classe. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel vise l'atteinte d'un grand nombre d'objectifs d'apprentissage. Le contenu est dense et ne peut être modifié. La démarche pédagogique est intéressante et correspond bien aux objectifs des programmes d'études. Ce logiciel sert à l'enrichissement. On aurait cependant intérêt à en améliorer la facture. **Cote : 4**

Figures géométriques

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Denis Coulombe et Robert Boivin
Montréal : CRAPO inc., 1988
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-89401-016-8

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.
Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux enfants d'âge préscolaire, ce didacticiel présente de façon agréable trois jeux (labyrinthe, brochettes, tente) qui les amènent à acquérir certaines habiletés en orientation spatiale et en discrimination des formes géométriques. Après de brèves explications, l'enfant utilise le logiciel de façon autonome parce que les pictogrammes sont faciles à comprendre.

Commentaires :
Ce logiciel a remporté un prix au concours APOLOG 1988.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Figures géométriques

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés. On fait davantage appel aux pictogrammes qu'à l'écrit pour faciliter à l'enfant la compréhension des consignes. Toutefois, le nombre réduit d'exercices ne garantit pas, pour tous les enfants, l'atteinte des objectifs. Le logiciel permet de suivre une démarche logique.

Contenu : Malgré le fait que le nombre d'exercices soit restreint, ceux que le didacticiel présente sont pertinents, précis, cohérents et en rapport avec les objectifs visés. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. Elle fournit à l'enfant une rétroaction et un renforcement soutenus et pertinents. Cependant, il manque certains renforcements en cours d'activité. La technique d'animation soutient l'intérêt. **Cote : A**

Programmes d'études : Le contenu du didacticiel est conforme à celui que propose le programme d'études de l'éducation préscolaire. Le logiciel respecte la démarche pédagogique en utilisant le jeu, ce qui permet à l'enfant d'acquérir, de façon progressive, des habiletés de discrimination visuelle et d'orientation spatiale. **Cote : A**

Facture : Les commandes de ce logiciel sont adaptées aux enfants. Elles sont faciles à utiliser. Il possède de bonnes caractéristiques sur le plan esthétique; sa facture aide l'apprentissage des notions à l'étude. L'enfant doit toujours recommencer tout l'exercice; il ne peut retracer ses erreurs. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à utiliser tant par l'éducateur que par l'enfant. La documentation est claire et précise. Le fait que ce logiciel ne permette pas de gestion pédagogique ni ne propose d'activités de prolongement ne nuit pas à l'apprentissage. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «Figures géométriques» est un outil intéressant pour des enfants d'âge préscolaire, compte tenu de sa présentation à l'écran et de sa facilité de manipulation. L'interactivité et la rétroaction que le logiciel offre sont des éléments motivateurs. Le nombre restreint d'activités (impossibilité d'en ajouter ou de les modifier) en fait un instrument limité. **Cote : 4**

Les fractions

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Jacques Beauregard
Saint-Jean-Chrysostome : Produits Logitron JB inc.,
1990
ISBN 2-921-281-03-1

Description :
Ce logiciel touche, à l'aide de 400 leçons, tous les objectifs d'apprentissage portant sur les quatre opérations à effectuer sur les fractions. Sa présentation visuelle permet d'inférer le concept de fraction. Il propose une démarche systématique, toujours sur le même modèle, pour trouver une méthode de résolution des opérations. Il est destiné plus précisément aux écoliers de 6e année et aux élèves de 1re secondaire.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Produits Logitron JB inc.
970, rue Tardif
Saint-Jean-Chrysostome (Québec) G6Z 2A8
Téléphone : (418) 838-8300

Distributeur : Produits Logitron JB inc.

Types : Exerciseur; tutoriel; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (34 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 82,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,13 $ par élève (minimum : 250,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Les fractions

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation, mais non dans le logiciel. Les utilisateurs doivent donc déduire ces objectifs. La démarche permet d'atteindre les objectifs visés. Le nombre important d'exercices gradués permet une démarche organisée. Pourtant, il y aurait avantage à citer, sur chaque pages-écran, l'objectif d'apprentissage afin de responsabiliser l'élève.

Contenu : Ce logiciel sert parfaitement à l'atteinte des objectifs visés. Les renseignements sont suffisamment détaillés. Les activités d'apprentissage sont présentées selon un ordre logique. Le vocabulaire est précis et pertinent. L'utilisation des mêmes types d'exercices et leur grand nombre peuvent ennuyer. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente, systématique et progressive. Elle favorise une utilisation graduelle des erreurs. Les apprentissages s'effectuent d'une façon personnalisée. Chaque utilisateur peut voir son propre cheminement; l'évaluation est possible s'il a accès à la grille du programme de l'enseignant. Les renforcements ne sont pas suffisamment variés. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage du logiciel sont conformes à ceux des programmes de mathématique. On peut se servir du logiciel comme premier outil d'apprentissage des quatre opérations de base sur les fractions. Il n'y a pas de guide pédagogique à l'intention de l'enseignant. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel n'a pas besoin de menu autre que celui du mode maître pour fonctionner. Il est performant. De manipulation simple, il exploite très bien les possibilités de l'ordinateur. Il est polyvalent par la possibilité qu'il offre à l'enseignant d'établir les paramètres des écrans et du cheminement des utilisateurs. Il leur permet de sauvegarder leurs travaux et de les reprendre sans pénalité. Le logiciel est très fiable. La couleur et le graphisme sont utilisés à bon escient. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les contenus ne sont pas modifiables. Les exercices peuvent être de divers niveaux selon les difficultés que rencontrent les utilisateurs. L'enseignant peut vérifier le niveau atteint et en faire le diagnostic. Ce logiciel ne propose pas d'activités de prolongement. Le travail en équipe est possible; il favorise la coopération. La documentation ne décrit que le contenu et le mode d'utilisation du logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel permet à l'utilisateur de trouver sa propre démarche d'acquisition de connaissances des quatre opérations sur les fractions en utilisant un outil informatique efficace et attrayant. Il répond aux attentes des enseignants quant à la méthode de travail qu'il préconise. **Cote : 5**

Le gaz idéal : simulation

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Ronald Jhu *et al.*
Don Mills : Gemini Education Group inc., 1987

Description :
Destiné aux élèves de 5e secondaire, ce logiciel présente la simulation d'un appareil qui permet d'étudier le comportement des gaz tel qu'il est énoncé dans les lois de Boyle-Mariotte et de Charles et formulé dans l'équation du gaz idéal. L'élève peut vérifier ses calculs, noter ses observations et tracer des graphiques à partir de ses observations.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur :
Gemini Education Group inc.
1262 Don Mills Road, Unit 56
Don Mills, Ontario M3B 2W7
Téléphone : (416) 940-3689

Distributeur :
Unisys Canada inc.
740, rue Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec) H3C 3X6
Téléphone : (514) 866-5378
(800) 361-8518

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (25 pages).

Micro-ordinateurs : ICON; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Pour ICON : environnement «Ambiance»; 1 unité de disquette; mémoire vive de 512 Ko. Pour IBM : mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 100, 00 $ par serveur de données.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Le gaz idéal : simulation

Objectifs : Le logiciel permet de simuler des expériences dirigées. Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le logiciel; ils sont présentés du particulier au général.

Contenu : Le vocabulaire est simple et précis. Le logiciel tient compte de toutes les variables qui influent sur les gaz (pression, nombre de moles, volume et température). L'analyse des résultats s'effectue sous forme graphique avec précision et facilité. **Cote : A**

Pédagogie : L'élève a la possibilité de réaliser plusieurs expériences, ce qui l'amène à procéder de façon progressive. L'analyse des résultats lui permet de déduire les lois des gaz. Le micro-ordinateur permet de simuler des expériences plus facilement et plus rapidement qu'en laboratoire. L'élève progresse à son rythme. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel est conforme au contenu, aux objectifs et à la démarche pédagogique du programme d'études. Il s'adresse particulièrement aux élèves de 4e secondaire qui suivent le cours de chimie 464 et qui veulent participer à des activités d'enrichissement. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel de simulation utilise l'environnement «Ambiance», ce qui lui assure de très bonnes qualités de convivialité, de performance, de polyvalence et de fiabilité. La présentation à l'écran est de bon goût. L'utilisation des graphiques donne des résultats représentatifs du comportement des gaz. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La très grande polyvalence du logiciel permet à l'élève, seul ou en groupe, d'apprendre facilement le comportement des gaz. Les nombreuses combinaisons de variables permettent une graduation dans l'acquisition des connaissances. La documentation ne présente pas de scénarios d'intégration du logiciel en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : La démarche scientifique, l'utilisation facile, la précision et l'exactitude des résultats de même que la vitesse d'exécution font de ce logiciel un excellent outil pour simuler le comportement des gaz et pour démontrer les lois qui s'y rattachent. **Cote : 5**

Générateur de curriculum vitae

Logiciel évalué en 1990
Version 1.6
par Michel Doray et Pierre Legault
Montréal : Pile informatique, 1988
ISBN 2-920973-03-7

Description :
Ce générateur de curriculum vitae permet à l'utilisateur, en particulier à l'élève de 5e secondaire qui suit le cours d'éducation au choix de carrière, de rédiger son curriculum vitae. A l'aide d'un traitement de texte de base, il peut créer différentes versions personnalisées tout en laissant à l'ordinateur la tâche de la mise en pages.

Éditeur : Pile informatique
8302, rue Saint-Denis
Montréal (Québec) H2P 2G8
Téléphone : (514) 662-9340
Télécopieur : (514) 745-4880

Distributeur : Pile informatique

Types : Générateur de curriculum vitae.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Éducation au choix de carrière.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (33 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; imprimante; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 35,00 $.

Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,15 $ par élève (minimum : 150,00 $). Licence d'école : 150,00 $. Pour les écoles de plus de 700 élèves, le prix de la licence de commission scolaire s'applique.

Copie de sécurité : Non disponible.

Garantie : Disponible.

Générateur de curriculum vitae

Objectifs : Ce logiciel énonce en termes précis le but à poursuivre, soit rédiger un curriculum vitae qui comprend toutes les données essentielles. Toutes les opérations suivent un ordre logique. Chaque élément est bien précisé en vue d'être intégré au curriculum vitae.

Contenu : Le contenu est exact et gradué. L'ordre des opérations est respecté. Les exemples sont simples et faciles à comprendre. Le vocabulaire utilisé convient aux élèves. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est systématique et facilite la réalisation d'un curriculum vitae. En cas de besoin, une fonction d'assistance permet de comprendre la suite du travail à réaliser. Les menus sont bien présentés et, en tout temps, il est possible de s'y référer. Ce logiciel est essentiellement un outil qui permet de rédiger un curriculum vitae. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel est conforme au contenu d'une partie du programme de 5e secondaire. Il y a concordance entre la démarche pédagogique et le programme d'études. **Cote : A**

Facture : Les menus sont précis et faciles à consulter. Les commandes sont simples à utiliser. L'utilisateur décide du temps d'exécution. Il est aisé de savoir où l'on en est dans la réalisation du curriculum vitae. Il est suggéré de consulter fréquemment la fonction d'assistance. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant doit fournir un certain travail pour intégrer le logiciel en classe. La documentation donne d'excellentes suggestions sur le plan pédagogique. Il manque toutefois un répertoire des professions. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est relativement facile à utiliser. Il permet la production d'un curriculum vitae précis et de longueur moyenne, comme le demandent les employeurs. L'enseignant doit lire attentivement la fiche technique et le mode d'utilisation du logiciel avant de s'en servir en classe. Ce logiciel est recommandé aux élèves de 2e cycle du secondaire et à ceux qui cherchent un emploi. **Cote : 5**

Géo-50

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Yvon Guitard
Montréal : CRAPO inc., 1988
ISBN 2-89401-019-2

Description :
«Géo-50» est un jeu éducatif qui permet à l'élève du secondaire de nommer 50 pays dans les cinq continents, à partir de cartes. Des connaissances géographiques sont des préalables. Le système de pointage laisse beaucoup de place au hasard. La réponse est toujours donnée à l'utilisateur s'il le désire ou s'il fait une erreur. Un résumé cumulatif des points paraît à l'écran.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Sciences humaines; géographie générale.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (14 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Géo-50

Objectifs : Dans ce logiciel, les objectifs d'apprentissage ne sont pas clairement énoncés. La réussite des exercices permet seulement d'atteindre une connaissance partielle de certains pays des cinq continents. Il n'y a aucune gradation dans l'apprentissage.

Contenu : Le contenu de «Géo-50» s'avère peu pertinent pour les écoliers de 2e cycle. Il convient davantage aux élèves du secondaire. Il est précis et exact, mais manque de profondeur. Le rythme de présentation du contenu n'est pas toujours adapté aux utilisateurs. Le contenu est objectif et écrit dans un langage correct. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique n'est pas progressive. Elle ne permet pas à l'utilisateur d'atteindre les objectifs d'apprentissage selon son rythme. Le renforcement est peu varié. L'utilisateur ne reçoit aucune aide en cas de difficultés : la réponse lui est donnée. Il n'a pas le choix du niveau de difficultés. L'enseignant ne peut modifier le contenu du logiciel. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu sont conformes au programme de géographie du secondaire seulement. Dans la documentation, la démarche pédagogique n'est pas précisée. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel privilégie l'accès aux fonctions non par des menus, mais par des commandes. L'utilisateur peut facilement se servir du logiciel seul. En revanche, aucune consigne ne lui est donnée à l'écran lorsqu'il désire en sortir. Il n'a aucune possibilité de circuler dans le logiciel. L'attention de l'utilisateur est toujours soutenue par les éléments graphiques. Les couleurs à l'écran sont agréables. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation suggère des activités qui permettent à l'enseignant d'intégrer le logiciel en classe. La gestion pédagogique est inexistante. Il est possible de travailler en équipe. La documentation facilite l'utilisation du logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, ce logiciel présente certains avantages. C'est d'abord un jeu qui exploite à bon escient les possibilités graphiques de l'ordinateur. Il capte l'attention de l'utilisateur. Son déroulement est cependant trop rapide. Il laisse trop de place au hasard. Ce type d'activités ne permet d'atteindre que partiellement les objectifs du programme d'études. Il est utile au secondaire comme complément à un cours. **Cote : 4**

Imagine

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Guylaine Caya et Johanne Guidotti
Montréal : Éditions FM, 1989

Description :
Ce logiciel place l'élève en situation de résolution de problèmes. L'ordinateur présente un dessin (une figure géométrique) qu'il doit compléter pour le rendre identique à celui qui est proposé dans le cahier d'activités. On lui présente ensuite un problème écrit qu'il doit résoudre. L'ensemble contient un test préliminaire et un test final. «Imagine» s'appuie surtout sur l'utilisation du guide d'activités de l'élève.

Commentaires :
Le logiciel exige que le langage de programmation LogoWriter réside en mémoire.

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Exerciseur; logiciel de résolution de problèmes.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (39 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (62 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PC jr d'IBM.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; une disquette LogoWriter par élève.

Prix : 195,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 195,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Imagine

Objectifs : L'objectif d'apprentissage, soit l'amélioration du processus de résolution de problèmes, est clairement précisé dans la documentation. Il est implicite pour l'élève. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs proposés. L'utilisation du logiciel donne la possibilité de suivre une démarche logique.

Contenu : Les exercices sont gradués et en relation avec le guide d'activités. Le logiciel respecte le système international d'unités (SI). Le guide d'activités est clair et concis. Le contenu convient au rythme d'apprentissage des élèves et à leurs champs d'intérêt. L'enseignant doit s'attendre à devoir intervenir pour expliquer quelques exercices. Leur nombre est amplement suffisant. La qualité de la langue dans les exercices et dans la documentation est bonne. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique du logiciel s'harmonise avec l'esprit des programmes d'études. Chaque élève peut travailler à son rythme. Il lui est facile de progresser par tâtonnement et de faire des retours en arrière. La rétroaction que reçoit l'élève est immédiate et elle est associée au succès ou à l'échec de la réalisation du dessin. Le logiciel offre dans la documentation un test préliminaire pour évaluer l'élève. Ce logiciel favorise, en plus, la créativité. **Cote : A**

Programmes d'études : «Imagine» n'a pas de lien direct avec un programme d'études en particulier. Toutefois, on peut l'associer à tous les programmes de mathématique. La démarche pédagogique du logiciel est en tout point conforme à celle que proposent les nouveaux programmes. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est facile à utiliser. Il soutient l'attention de l'élève par des problèmes à résoudre qui sont pertinents et axés sur le graphisme. Pourtant, l'élève ne peut pas être laissé à lui-même, car le guide d'activités, essentiel à la démarche, exige la présence de l'enseignant pour valider les réponses. On déplore le fait que la documentation n'offre pas de soutien à caractère technique. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel encourage le travail en équipe. Il suggère aussi des activités qui renforcent les acquis une fois les objectifs d'apprentissage atteints par l'élève. L'absence de guide pédagogique et de guide technique exige de l'enseignant un travail de préparation important. De plus, au cours de l'intégration du logiciel en classe, l'attention de l'enseignant doit être constante. Le logiciel n'offre aucune possibilité de gestion pédagogique. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Imagine» exploite bien les possibilités du micro-monde LOGO en adjoignant au programme informatique un guide d'activités qui favorise, par une série de mises en situation de résolution de problèmes, l'acquisition graduelle d'une méthode appropriée et systématique. Une fois résolus les problèmes d'ordre technique et une fois amorcée l'initiation à quelques commandes du langage utilisé, l'intégration en classe se fait de façon profitable avec un engagement certain de la part de l'enseignant. La bonne exécution des exercices peut certainement permettre l'atteinte des objectifs d'apprentissage visés par le logiciel. **Cote : 5**

J'ai des sous

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Robert Boivin et Denis Coulombe
Montréal : CRAPO inc., 1989
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-89401-030-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux écoliers de 1er cycle, cet exerciseur permet de les familiariser avec le concept de monnaie (0,25 $, 0,10 $, 0,05 $, 0,01 $) proposé dans le programme de sciences humaines (objectifs 3.3.1 et 3.3.7). Le premier module demande à l'utilisateur de reproduire le montant indiqué, avec ou sans la même combinaison. Le deuxième module l'oblige à compter les pièces présentées à l'écran. Le troisième module le situe dans un contexte d'achat.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences humaines.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (13 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

J'ai des sous

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation, mais non à l'écran. Le niveau d'écriture utilisé les met cependant hors de portée des utilisateurs. Les objectifs liés aux sciences humaines peuvent être atteints (reconnaître des pièces de monnaie et échanger des biens contre de l'argent), mais non ceux liés à la mathématique (lire et écrire tout nombre égal ou inférieur à 69 ou 99).

Contenu : Le contenu est approprié et bien défini. Les graphiques sont exempts de stéréotypes et sont faits à partir de situations réalistes. Le nombre d'exercices est suffisant; ceux-ci sont cohérents et d'une durée raisonnable. Le vocabulaire est précis. Par contre, le contenu ne favorise pas l'apprentissage prévu en mathématique. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est simple et d'une durée qui oblige l'utilisateur à corriger son erreur; en revanche, celle-ci n'est pas exploitée et ne peut être vérifiée. L'interactivité est bonne et respecte le cheminement de l'utilisateur. Les renforcements ne peuvent être modifiés par l'enseignant et ne sont pas toujours placés aux endroits stratégiques. Le logiciel n'offre aucune évaluation des apprentissages. **Cote : C**

Programmes d'études : Le contenu et la démarche pédagogique sont conformes aux programmes d'études. Quant aux objectifs d'apprentissage, ils sont appropriés en sciences humaines, mais non en mathématique. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est bien conçu, mais il ne tire pas parti de toutes les possibilités de l'ordinateur. Il ne peut être retiré de l'unité de disquette en cours d'utilisation. Les travaux ne sont pas conservés et on ne peut retracer les erreurs. Les pages-écrans ne comportent pas de fonction d'assistance ni d'affichage de l'information. La documentation n'est pas adaptée au niveau de compréhension de l'utilisateur. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à utiliser autant par l'enseignant que par les écoliers. Il exclut le travail en équipe. Il n'offre pas d'accès aux résultats obtenus. Les activités de prolongement sont appropriées. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel est fiable, facile à utiliser et attrayant. L'approche pédagogique convient, sauf pour tout ce qui se rattache à l'objectif visé en mathématique (lire et écrire tout nombre égal ou inférieur à 69 ou 99). Le logiciel peut avantageusement servir comme aide à l'enseignement des sciences humaines pour atteindre l'objectif d'apprentissage suivant : «Reconnaître des pièces de monnaie et échanger des biens contre de l'argent». **Cote : 4**

Jeux de calcul

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par André Normandeau
Montréal : Logidisque inc., 1987

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel, conçu pour deux à quatre joueurs, facilite la consolidation du calcul mental par une série d'exercices qui permettent la mise au point de méthodes d'apprentissage à partir des opérations mathématiques de base. Le logiciel comprend deux jeux sur les tables d'addition et de soustraction et deux autres sur la multiplication. Le dernier jeu porte sur les quatre opérations utilisées simultanément. Le logiciel comptabilise les résultats des dix meilleurs joueurs. Les exercices sont gradués.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 3B9
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 feuillet (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 64,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Jeux de calcul

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement énoncés dans le programme informatique et dans la documentation. Ils sont formulés en termes compréhensibles pour l'écolier. Ce logiciel permet la consolidation des objectifs à atteindre à l'aide d'une démarche logique. Mais les préalables ne sont pas explicités dans la documentation.

Contenu : Le contenu du logiciel permet la consolidation des tables d'opérations par des exercices mathématiques pertinents, exacts et en nombre suffisant. Le vocabulaire est adapté aux utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel permet d'acquérir des habiletés de stratégie. L'interactivité est facile. La démarche motive l'écolier. Les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées. Le logiciel propose des méthodes pédagogiques innovatrices et différentes. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont conformes à ceux que véhiculent les programmes d'études. Cependant, la documentation n'apporte pas un soutien suffisant à l'enseignant. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. Seule la documentation laisse à désirer. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ces jeux poussent à une saine compétition entre les écoliers. Le logiciel permet d'approfondir les tables d'opérations. Le module de gestion pédagogique se limite à donner des résultats partiels. Il n'y a pas de guide d'activités pour l'écolier. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est vraiment un jeu éducatif qui permet d'approfondir les apprentissages liés aux tables d'opérations mathématiques. Il est convivial. La documentation, incomplète, n'offre à l'écolier aucune piste d'activités d'apprentissage. Le système d'installation intégré au logiciel ne fonctionne pas. **Cote : 4**

Journal scolaire

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Bonnie Collacutt et David Collacutt
Nobleton : Logicus inc., 1987

Description :
Ce logiciel permet de produire une page de journal ou un journal en entier, page par page. Une page est constituée d'une feuille de format lettre sur laquelle on reproduit des en-têtes, des dessins et des articles (rédaction). Ce logiciel ne permet pas de rédiger plusieurs textes sous différents codes d'entrée ni de les combiner dans une même page.

Commentaires :
On suggère fortement à l'utilisateur de se procurer le guide publié sur le même sujet par le Conseil des écoles séparées catholiques romaines du district de Sudbury.

Éditeur : Logicus inc.
Box 277
Nobleton, Ontario L0G 1N0
Téléphone : (416) 859-4287

Distributeur : Logicus inc.

Types : Éditeur de journal scolaire.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (20 pages).

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Environnement «Ambiance»; mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette.

Prix : 400,00 $ par serveur de données.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Journal scolaire

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage ne sont pas clairement définis. Après l'évaluation de ce logiciel, on peut déduire que son utilisation permet d'atteindre plusieurs des objectifs du programme de français de 2e cycle du primaire (structure de phrases, syntaxe, orthographe, etc.) et qu'il donne la possibilité à l'écolier d'aiguiser son sens spatio-temporel.

Contenu : Ce logiciel sans contenu précis permet aux écoliers de 5e et de 6e année d'écrire un journal en suivant les étapes normales de production (rédaction, graphisme, mise en pages, etc.) et ce, à leur propre rythme. **Cote : A**

Pédagogie : Il n'y a pas de démarche pédagogique propre à ce logiciel. Il contient les éléments nécessaires à la réalisation d'un journal scolaire. C'est le produit fini qui agit comme renforcement et qui permet à l'enseignant d'évaluer les apprentissages réalisés. **Cote : A**

Programmes d'études : En se servant de ce logiciel, on peut atteindre l'ensemble des objectifs généraux des programmes d'études et les objectifs particuliers du programme de français de 2e cycle du primaire. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel utilise l'environnement «Ambiance», ce qui lui assure une très bonne qualité de convivialité, de performance, de polyvalence et de fiabilité. L'élève maîtrise en tout temps le rythme de son travail. Il est à noter que l'utilisation des caractères accentués est difficile d'accès. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Aucune proposition de démarche pédagogique ou d'activités d'apprentissage n'est suggérée dans ce logiciel. Beaucoup d'activités connexes peuvent être exploitées à partir du logiciel. Il favorise le travail en équipe. On remarque cependant que la documentation pourrait être plus étoffée. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, ce logiciel est intéressant. Il permet l'intégration des matières de façon agréable dans un contexte de communication écrite et orale. La connaissance du logiciel par l'enseignant est indispensable. La connaissance d'un traitement de texte est un atout souhaitable pour l'élève. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1323

LawLib

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Pierre Asselin
Montréal : Logidisque inc., 1989
ISBN 2-89281-010-8

Description :
«LawLib» est un système général de gestion de base de données qui peut être utilisé au primaire et au secondaire et dans tous les programmes d'études. Il permet de concevoir les modèles des fiches, de saisir des données, d'en extraire de l'information suivant un algorithme de recherche efficace et de la gérer de façon systématique. Il peut afficher à l'écran, imprimer les renseignements extraits ou les envoyer dans un fichier.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Base de données.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (156 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette; écran couleur; carte graphique CGA.

Prix : 394,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 174,95 $ pour les cinq premiers logiciels. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

LawLib

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

La capacité de saisie des données est uniquement limitée par la capacité du disque. A l'affichage, «LawLib» permet l'utilisation des majuscules et des minuscules ainsi que des couleurs, ce qui facilite le traitement de l'information. Il n'offre pas de choix de polices de caractères et l'édition ligne par ligne est trop élémentaire. La recherche et le tri s'effectuent très rapidement. La recherche de l'information offre plusieurs possibilités.

Cote : B

Capacité d'impression :

Ce logiciel-outil permet l'utilisation d'une imprimante graphique IBM seulement. Il donne la possibilité de transformer le caractère à l'imprimante à l'aide d'un filtre programmable. Il ne permet cependant pas l'utilisation de diverses polices de caractères ni l'accès aux imprimantes à laser.

Cote : C

Facture :

Les fonctions du logiciel sont opérationnelles et n'occasionnent aucun problème d'utilisation. «LawLib» permet une certaine souplesse dans l'entrée des commandes. L'utilisateur peut choisir l'unité de disque où les données seront sauvegardées, mais le logiciel n'offre pas de passerelle vers le système d'exploitation. La présentation des pages-écrans est agréable et on peut en changer les couleurs.

Cote : B

Adaptabilité :

Le logiciel ne permet pas d'importer ou d'exporter des données. Il ne fonctionne qu'avec des appareils IBM et compatibles. Il peut s'adapter à divers types de lecteur de disquette. Il peut s'installer sur disque rigide. Aucun outil connexe n'est fourni. Le logiciel peut être utilisé avec divers types de carte graphique et s'ajuste automatiquement à la carte de l'appareil.

Cote : C

Convivialité :

Le logiciel est facile à installer. Les fonctions d'assistance ne sont pas claires et ne donnent pas suffisamment de soutien. Le logiciel n'offre pas de tutoriel. La présentation des menus est claire, mais elle ne permet pas à l'utilisateur de se situer dans la structure hiérarchique du logiciel. Les messages à l'écran n'apportent pas tous les renseignements nécessaires au bon déroulement des opérations. La documentation ne fournit pas les éléments indispensables à l'emploi du logiciel et ne facilite pas, par conséquent, l'apprentissage de son fonctionnement.

Cote : C

Adaptation à la pratique pédagogique :

Le logiciel est polyvalent. Il peut être utilisé pour tous les programmes d'études, mais la documentation ne suggère aucune activité d'apprentissage. L'intégration du logiciel en classe est simple. Il peut s'avérer un outil intéressant pour mettre sur pied des activités enrichissantes qui répondent aux besoins des élèves et à ceux des enseignants.

Cote : C

Synthèse de l'évaluation :

Malgré sa capacité exceptionnelle de trier les données, sa belle présentation et sa fiabilité, ce logiciel-outil reste difficile à utiliser uniquement à l'aide des documents fournis à l'utilisateur. Les possibilités sont réelles, mais elles restent à bâtir.

Cote : 4

Le lièvre et la tortue

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Jean-Luc Trudeau
Thetford Mines : Les Logiciels Action inc., 1989
ISBN 2-9801513-0-0

Description :
Ce logiciel est un jeu qui permet aux utilisateurs de se constituer un portefeuille de placement et d'observer son évolution sur plus de deux ans. Il tient compte des données économiques réelles observées entre 1984 et 1989.

Commentaires :
Ce logiciel a été conçu dans l'environnement «GEM».

Éditeur : Les Logiciels Action inc.
159-A, rue Notre-Dame Nord
Thetford Mines (Québec) G6G 2S1
Téléphone : (418) 338-6162
Télécopieur : (514) 383-8164

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Jeu; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Éducation économique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (31 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; souris facultative mais souhaitable; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran monochrome ou couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 140,00 $ par école. Licence d'école : 140,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le lièvre et la tortue

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont énoncés dans la documentation. On propose aux utilisateurs de se constituer un portefeuille et d'en comparer le rendement à celui des autres participants.

Contenu : Le contenu est approprié à la condition de consulter la documentation (les types de placement choisis) et les graphiques du logiciel. La conjoncture économique n'est pas très bien définie. Le logiciel permet d'utiliser différents types de placement : actions, obligations, comptes d'épargne. **Cote : B**

Pédagogie : Dans ce logiciel, la démarche pédagogique est inexistante. Il n'y a aucun message de renforcement. L'utilisateur n'a pas accès à une fonction d'assistance. Aucune modification n'est possible. Le logiciel étant un simulateur, on ne s'attend pas à ce qu'il offre d'évaluation des apprentissages. Cependant, les possibilités de l'ordinateur rendent le logiciel pertinent à l'usage que l'on en fait. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel est conforme au contenu du programme d'études, mais il présente certaines limites par rapport à l'ensemble des objectifs d'apprentissage qu'il pourrait permettre d'atteindre. Le logiciel pourrait servir à initier l'utilisateur aux problèmes de la gestion d'un portefeuille d'actions et d'obligations. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est simple à utiliser et les menus sont faciles d'accès. Il est fiable, mais son côté esthétique est réduit au minimum. La présentation de l'information à l'écran fait en sorte qu'on ne dégage pas clairement les renseignements qui définissent la conjoncture économique et ceux qui précisent les types de placement choisis. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Tel quel, le logiciel sera difficile à intégrer en classe. Il obligera l'enseignant à préparer des activités très structurées. Il faudrait y ajouter un guide pédagogique contenant des scénarios d'intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Malgré certains points faibles, ce logiciel pourrait être utilisé pour faire comprendre quelques principes à respecter lorsqu'on veut effectuer des placements dans des contextes économiques particuliers. **Cote : 4**

Linkway

Logiciel évalué en 1990
Version 2.01
par International Business Machines Corporation
Scarborough : IBM Canada Ltd., 1989
(Éducation)

Description :
Ce logiciel permet d'organiser un environnement à l'aide de dossiers, de pages et d'objets. «Linkway» peut créer ou importer des images, traiter un texte, y juxtaposer du graphisme en couleur et faire des enchaînements entre différentes pages. Un langage de programmation est à la disposition de l'utilisateur. Des images et des sons peuvent être intégrés à «Linkway». Un tutoriel est inclus au logiciel.

Éditeur : IBM Canada Ltd.
Consumer Relation Department
100 Consilium Place, Suite 1600
Scarborough, Ontario M1H 3E8
Téléphone : M1H 3E8

Distributeur : Distributeurs agréés IBM

Types : Système auteur.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (132 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; souris; carte graphique de type CGA, MCGA ou VGA; écran couleur.

Prix : 116,90 $.
Modalités de licence : Licence supplémentaire pour 20 postes, 451,50 $; 50 postes, 901,60 $; 100 postes, 1638,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Linkway

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

«Linkway» n'a pas été créé a priori pour traiter des données sur une vaste échelle et de façon polyvalente. Un tri relativement efficace est possible avec l'aide du langage de programmation. Beaucoup de données peuvent être colligées. Cependant, la recherche et le traitement de l'information s'effectuent très sommairement. La vitesse de traitement dépend des possibilités du micro-ordinateur.

Cote : D

Capacité d'impression :

Le logiciel comprend deux programmes : le traitement de texte et la gestion des dossiers. Le traitement de texte est très limité. Le changement d'interligne ainsi que la justification de texte sont impossibles. On ne peut changer de caractères qu'au moment de la création d'une nouvelle page. On ne peut demander l'impression d'un dossier en une seule étape, il faut procéder page par page. Les commandes d'impression insérées dans les documents sont désuètes. L'impression se fait en mode graphique seulement. Même si plusieurs fonctions sont disponibles, elles s'exécutent très lentement.

Cote : C

Facture :

«Linkway» est efficace et toutes les fonctions annoncées sont pleinement opérationnelles. Toutefois, il n'est pas protégé contre les erreurs de manipulation qui peuvent entraîner une perte importante de données. Les touches de fonction ou de commande ne possèdent pas d'équivalents dans les menus. Pour gérer les fichiers, il faut connaître la syntaxe du SED. La présentation à l'écran est excellente : couleurs, polices de caractères, accessoires de «LWPaint». L'édition des graphiques est laborieuse.

Cote : C

Adaptabilité :

La capacité d'importation et d'exportation de ce logiciel est très limitée. Il s'adapte facilement aux différentes configurations de micro-ordinateurs de type MS-DOS. Plusieurs utilisateurs peuvent s'en servir simultanément dans sa version réseau. Il existe également plusieurs accès aux dossiers, aux pages et aux objets protégés par des mots de passe. «Linkway» propose un langage de programmation qui permet d'exploiter toutes les possibilités de l'ordinateur.

Cote : B

Convivialité :

Ce logiciel est très facile à installer et à utiliser, même sans le tutoriel. Les contenus des menus ne sont pas toujours cohérents et les commandes manquent de clarté. Les menus sont toutefois clairs sur le plan conceptuel. La documentation est complète et elle évite le jargon des initiés. Le glossaire et l'index aideront l'utilisateur à se retrouver.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique :

Il faut établir une distinction entre les utilisateurs des dossiers et les créateurs. Les élèves qui utiliseront les dossiers créés par les enseignants disposeront d'un outil intéressant qui permet l'acquisition des notions ainsi que l'évaluation qui s'y rattache. Les élèves du cours d'initiation à la science de l'informatique pourraient s'en servir pour atteindre plusieurs objectifs d'apprentissage du programme d'études. Quant aux enseignants, «Linkway» leur donnera un outil supplémentaire pour renouveler leurs méthodes d'enseignement. Pourtant, l'utilisation du logiciel ne justifie pas tout à fait l'énergie et le temps qu'on y consacre.

Cote : C

Synthèse de l'évaluation :

Ce logiciel permet une manipulation aisée des dossiers, des pages et des objets créés à l'aide des outils offerts. L'excellente présentation du logiciel peut éveiller chez l'utilisateur non initié un intérêt certain. L'intégration efficace des moyens externes (vidéo, son et images) représente aussi un point fort du logiciel. Les outils offerts, ainsi que le langage touchant le processus obligatoire à la création des objets et des scénarios, sont cependant de peu d'envergure. Le logiciel exige des créateurs beaucoup de travail et des connaissances informatiques approfondies.

Cote : 4

Métamorphose

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Gilles Guay et Catherine LeFlaquais
Montréal : Logidisque inc., 1989
ISBN 2-89281-023-X

Description :
Ce logiciel est un jeu qui accroît la psychomotricité et les facultés cognitives, et qui éveille l'affectivité lorsqu'il est joué en équipe. Ce jeu commence au début de la création de l'univers et se termine à l'apparition des premiers humains. Il consiste à remettre en ordre les différentes étapes de l'évolution des espèces à travers le temps. Il comporte cinq niveaux de difficultés.

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 3B9
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Écologie; géographie générale; histoire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (18 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 320 Ko; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur; 2 unités de disquette.

Prix : 49,95 $. Les cinq premiers logiciels sont vendus au prix courant. Un rabais de 40 p. 100 est accordé sur les exemplaires supplémentaires.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : 90 jours, sur un logiciel qui présente des défauts de fabrication.

Métamorphose

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien énoncés dans la documentation. La réussite des exercices permet d'atteindre l'objectif général : découvrir les événements qui ont marqué l'histoire du monde.

Contenu : Le contenu est approprié aux élèves. L'information est pertinente mais trop abondante. Le contenu est traité en profondeur. Il n'y a pas d'illustration ni d'exercice pratique avant d'entrer dans le jeu. Les séquences d'apprentissage sont bien présentées. Le logiciel est dénué de tout stéréotype. Il contient plusieurs fautes d'orthographe. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et progressive. Elle permet d'atteindre les objectifs visés. L'interactivité est bonne, ce qui favorise l'apprentissage. L'élève ne peut avoir de renforcement qu'à la fin de la partie seulement. Il a accès à une fonction d'assistance. L'élève peut sauvegarder les parties qu'il a jouées et l'enseignant peut voir les résultats individuels ou du groupe. **Cote : A**

Programmes d'études : L'apprentissage par le jeu est conforme à certaines démarches que proposent les programmes d'études. Le contenu du logiciel ne touche qu'une petite partie des programmes d'études. **Cote : B**

Facture : Le logiciel privilégie l'emploi des touches de fonction. Les commandes, les fonctions et les menus ne requièrent qu'une manipulation minimale. L'élève ne comprend pas, dès le début, les instructions affichées. Il peut quitter le programme facilement. Il peut aller à son rythme. Sur le plan technique, le logiciel est agréable par ses messages à l'écran et ses effets sonores. Le montage, en couleur, est superbe et très agréable à voir défiler. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut adapter le logiciel pour graduer les difficultés selon le rythme d'apprentissage des élèves. La documentation ne prévoit pas d'activité préparatoire à la mise en oeuvre du logiciel. L'enseignant doit préparer des fiches d'explications et d'activités avant de pouvoir l'intégrer en classe. Le logiciel prévoit des activités connexes (recherche) et favorise le travail en équipe. La documentation est pauvre et insuffisante. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel possède d'excellentes qualités graphiques; cependant, il faut beaucoup de temps avant de comprendre son fonctionnement. La richesse de son contenu suscite l'intérêt de l'utilisateur et l'incite à la recherche. On déplore l'insuffisance de la documentation écrite et les nombreuses fautes d'orthographe. Ce logiciel demande un engagement certain de la part de l'enseignant. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1327

Micro logique no 1

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Denis Houle
L'Assomption : Concept Édu-Techniques enr., 1988
(Édujeux)
ISBN 2-921244-00-4

Description :
Cet exerciseur est destiné aux enfants d'âge préscolaire et aux écoliers de 1re année. Il permet de faire la distinction entre ce qui est grand et ce qui est petit, de placer des éléments en haut ou en bas, de différencier la gauche de la droite. De plus, il vise l'association logique.

Éditeur : Concept Édu-Techniques enr.
900, boulevard Pierre-Lesueur
L'Assomption (Québec) J0K 1G0
Téléphone : (514) 589-9362

Distributeur : Concept Édu-Techniques enr.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (30 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 25,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : le tiers du prix pour l'achat d'un grand nombre de logiciels.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Micro logique no 1

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés. Les termes sont compréhensibles. La démarche est logique. La réussite des exercices permet d'atteindre les objectifs proposés.

Contenu : Le contenu est approprié aux champs d'intérêt des utilisateurs et à leur niveau d'apprentissage. Cependant, l'information, incomplète, ne permet que l'atteinte partielle du troisième objectif du programme d'études. Des fautes d'orthographe sont présentes aussi bien dans le logiciel que dans la documentation. **Cote : C**

Pédagogie : Ce logiciel ne permet pas de tirer parti de manière constructive des erreurs de l'utilisateur. Il n'offre pas la possibilité d'analyser ses réponses. Le dialogue est non personnalisé et les messages peu adaptés aux utilisateurs. Ce logiciel offre cependant des activités de renforcement variées, adaptées, textuelles et graphiques. **Cote : C**

Programmes d'études : Les exercices semblent conformes à ceux des programmes de l'éducation préscolaire. La démarche pédagogique, bien qu'implicite, s'harmonise aux programmes d'études. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel est textuel et graphique. Il utilise des couleurs appropriées. Son emploi ne requiert qu'une manipulation minimale de touches. C'est un logiciel fiable et son lancement est rapide. On ne peut cependant pas retracer les travaux des utilisateurs. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut être facilement intégré en classe. Il ne comporte aucune fonction de gestion pédagogique. La documentation ne comprend pas de guide pédagogique. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est très facile à utiliser avec l'aide de l'éducateur ou de l'enseignant. Cet exerciseur peut représenter un complément valable à l'enseignement. L'absence d'évaluation du cheminement de l'utilisateur peut poser des problèmes. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1328

Micrographe

Logiciel évalué en 1990
Version CF4.0
par le Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
Ottawa : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques, 1988

Description :
«Micrographe» est un didacticiel qui permet à l'écolier de créer des graphiques à bandes. Deux modes d'utilisation sont offerts. Dans le mode pas-à-pas, le programme guide l'écolier dans la création d'un graphique. L'écolier doit tracer les bandes à l'aide d'une boule roulante. Les bandes inexactes sont corrigées par l'ordinateur après trois essais. Dans le mode direct, l'écolier dirige les étapes.

Éditeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
339, rue Wilbrod
Ottawa (Ontario) K1N 6M4
Téléphone : (613) 238-7957
Télécopieur : (613) 238-4570

Distributeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques

Types : Simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; sciences de la nature; sciences humaines.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Environnement «Ambiance»; mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette.

Prix : 280,00 $ par serveur de données.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Micrographe

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont présentés clairement dans la documentation et dans le logiciel. «Micrographe» permet de construire des graphiques à bandes horizontales et verticales. Les objectifs conviennent aux écoliers et la réussite des activités permet d'atteindre les objectifs. Le logiciel propose une démarche organisée.

Contenu : Le contenu du logiciel permet à l'écolier d'approfondir ses connaissances, de consolider ses apprentissages, de visualiser rapidement ses graphiques et de tirer des conclusions. Le guide pédagogique offre de nombreux exemples d'activités qui sont adaptées aux champs d'intérêt des écoliers. Le texte à l'écran est précis, mais le tableau des éléments n'offre pas suffisamment d'espace pour écrire un mot complet. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel favorise l'acquisition d'habiletés qui permettront à l'écolier de consolider ses connaissances sur les graphiques. Il offre deux méthodes de travail : le mode pas-à-pas qui guide l'écolier et le mode direct où l'écolier dirige lui-même sa démarche. Le logiciel ne propose pas d'évaluation. Le renforcement est textuel et correctif. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage correspondent à ceux des programmes d'études. Ils sont clairement définis dans la documentation. Les activités proposées préparent ou complètent les apprentissages avec des graphiques plus détaillés. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel de simulation utilise l'environnement «Ambiance», ce qui lui assure de très bonnes qualités de convivialité, de performance, de polyvalence, de fiabilité et de présentation. L'écolier décide du rythme de ses apprentissages après avoir reçu quelques explications de l'enseignant. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les instructions relatives au fonctionnement du logiciel sont très claires. On suggère à l'enseignant plusieurs activités et thèmes. Il n'y a aucune possibilité de gestion pédagogique. Le logiciel peut être utilisé par un seul écolier ou en équipe. Il n'existe pas de guide d'activités pour l'écolier. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un bon outil de travail pour mieux comprendre les graphiques à bandes. Il n'offre aucune possibilité d'évaluation ou de gestion des apprentissages. Il limite l'utilisateur à douze éléments dans le graphique et l'espace dans le tableau est réduit à quatre caractères. Il fonctionne très bien et la démarche pédagogique s'intègre aux objectifs d'apprentissage. **Cote : 5**

Minibase

Logiciel évalué en 1990
Version CF4.0
par le Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
Ottawa : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques, 1988

Description :
«Minibase» est un logiciel de gestion de base de données destiné aux écoliers. Il sert d'initiation aux premiers concepts des bases de données. La documentation contient, en plus des renseignements d'ordre technique, des suggestions pour l'intégration du logiciel en classe.

Éditeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
339, rue Wilbrod
Ottawa (Ontario) K1N 6M4
Téléphone : (613) 238-7957
Télécopieur : (613) 238-4570

Distributeur : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques

Types : Logiciel de gestion de base de données.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence.

Micro-ordinateurs : ICON.

Matériel nécessaire : Environnement «Ambiance»; mémoire vive de 512 Ko; 1 unité de disquette.

Prix : 290,00 $ par serveur de données.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Minibase

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

Malgré le nombre limité de fiches et de champs par fiche, il est possible avec ce logiciel de créer des bases de données suffisamment détaillées pour répondre aux besoins des écoliers. Le traitement des données est simple. Certaines fonctions de base sont absentes. Il n'est pas possible d'effectuer des tris (ex. : ordre alphabétique) à l'écran, mais seulement au moment de l'impression. La vitesse d'exécution des diverses fonctions est appropriée. Les fonctions de recherche présentent un certain intérêt.

Cote : B

Capacité d'impression :

L'impression des fiches peut se faire en totalité ou en partie, dans un ordre défini par l'utilisateur. La mise en pages est satisfaisante, mais elle reste toujours pareille d'une fiche à l'autre. L'écolier n'a pas la possibilité de modifier les paramètres d'impression.

Cote : A

Facture :

Les facteurs ergonomiques et esthétiques étant gérés par le réseau ICON, ils assurent au logiciel de bonnes qualités de convivialité, de performance, de polyvalence et de fiabilité. Les fonctions sont pleinement opérationnelles. L'accès au système d'exploitation est possible sans mettre fin à la séance de travail. L'écolier reçoit une confirmation quand il procède à la destruction d'une banque, mais non celle d'une fiche.

Cote : A

Adaptabilité :

Il est impossible d'adapter ce logiciel à d'autres environnements informatiques. On peut exporter les fiches et la structure de la base vers un traitement de texte, mais on ne peut rien importer.

Cote : D

Convivialité :

Ce logiciel est facile à installer. La fonction d'assistance et les menus sont adaptés et accessibles en tout temps. La présentation est claire et synthétique. Les commandes sont simples et faciles à mémoriser. La structure des menus est progressive et cohérente. La documentation informe sur les difficultés de fonctionnement et le repérage de l'information est facile. Cependant, les messages à l'écran ne sont pas toujours clairs.

Cote : A

Adaptation à la pratique pédagogique :

Ce logiciel est pratique; il est bien adapté aux besoins et au niveau de compréhension des écoliers. Il permet l'initiation à une base de données. Il peut être utilisé pour produire un matériel didactique simple. Adaptable à certains programmes d'études, il permet d'avoir accès à un contenu précis et de l'assimiler. Les activités d'apprentissage sont pertinentes, cohérentes et réalisables. La tâche de l'enseignant est facilitée à court terme. L'utilisation en groupe de ce logiciel est facile.

Cote : B

Synthèse de l'évaluation :

Ce logiciel est intéressant parce qu'il permet l'initiation à un système de gestion de base de données, autant pour l'enseignant que pour l'écolier. La force de ce logiciel se trouve dans sa simplicité d'utilisation. Par contre, sa faiblesse réside dans ses possibilités restreintes.

Cote : 4

Mots croisés vivants

Logiciel évalué en 1990
Version 2.2
par Pierre Legault
Laval : Pile informatique, 1989
ISBN 2-920973-00-2

Description :
Ce jeu dont le contenu s'adresse aux écoliers de 2e cycle permet de créer ou d'utiliser des grilles de mots croisés afin de s'exercer à assimiler l'orthographe des mots de l'échelle Dubois-Buyse. Un dictionnaire est inclus dans le logiciel.

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
Code 16-4364.

Éditeur : Pile informatique
8302, rue Saint-Denis
Montréal (Québec) H2P 2G8
Téléphone : (514) 662-9340
Télécopieur : (514) 745-4880

Distributeur : Pile informatique

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (32 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (80 pages); 1 guide d'activité à l'intention des élèves (64 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PC Jr d'IBM.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 K; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette; imprimante.

Prix : 85,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,30 $ par élève (minimum : 200,00 $). Licence d'école : 200,00 $. Pour les écoles de plus de 700 élèves, le prix de la licence de commission scolaire s'applique.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Mots croisés vivants

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont ceux de tous les mots croisés : démarche inductive et déductive, amélioration de l'orthographe d'usage, enrichissement du vocabulaire, évaluation formative et auto-évaluation.

Contenu : Le logiciel contient une série de grilles de mots croisés qui peut être enrichie. L'enseignant peut atteindre ses propres objectifs en créant des grilles. Il peut aussi ajouter des mots au dictionnaire. Le contenu est adapté aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel ne présente pas de démarche pédagogique originale. Toutefois, la possibilité de choisir ou de créer des grilles de différentes grandeurs et de complexité variée permet aux utilisateurs de progresser à leur rythme. La rétroaction et les renforcements les aident à remplir plus facilement une grille. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel peut s'intégrer dans plusieurs matières. Il correspond aux objectifs et au contenu qui sont proposés dans les programmes d'études et il facilite la fixation des mots de l'échelle Dubois-Buyse. **Cote : B**

Facture : Le logiciel n'est pas toujours facile à utiliser. L'enseignant doit guider les utilisateurs, car les menus peuvent porter à confusion. Les façons de se déplacer sur une grille doivent aussi être expliquées. Il est toutefois fiable et n'occasionne pas de désagrément en cours de fonctionnement. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel permet de reconnaître et d'orthographier des mots de vocabulaire. Des activités d'enrichissement sont possibles, car on peut y insérer des mots nouveaux selon un thème choisi. L'enseignant a accès à des fonctions de gestion pédagogique. Cependant, aucune activité d'apprentissage n'est suggérée dans la documentation. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Mots croisés vivants» est un outil intéressant sous plus d'un aspect : pour aider les utilisateurs à créer des grilles de mots croisés et pour remplir des grilles. Un dictionnaire intégré ainsi que la possibilité de créer, de corriger et d'imprimer les grilles en font un logiciel utilisable dans diverses matières. Il requiert un minimum d'effort de celui qui l'utilise. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1331

Nut

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par le Centre national de documentation pédagogique
Paris : Centre national de documentation pédagogique, 1988

Description :
Ce logiciel amène l'élève à établir un régime alimentaire équilibré en respectant les lois sur les quantités (en grammes) et sur la qualité du régime (énergie, lipides, protéines, glucides). Il peut être utilisé selon deux niveaux de difficultés. Le logiciel évalue la qualité des menus d'une journée.

Commentaires :
Ce logiciel est protégé contre les copies illicites par un compteur de copies qui peut rendre la version originale caduque.

Éditeur : Centre national de documentation pédagogique
29, rue d'Ulm
Paris, FRANCE 75230
Téléphone : 011331 46 34 90 00

Distributeur : Centre national de documentation pédagogique

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; moniteur monochrome ou couleur.

Prix : Non disponible.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Nut

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés, compréhensibles et explicites. La gradation des objectifs correspond à un cheminement progressif dans l'apprentissage des connaissances de base.

Contenu : Le contenu est bien adapté au rythme d'apprentissage de l'élève. La simulation respecte la précision et l'exactitude de l'information grâce à des analogies, des modèles et des exemples pertinents et près du réel. Pourtant, les menus ne sont pas toujours adaptés aux utilisateurs québécois, car ils font référence à des habitudes de nutrition propres à la culture française. Mais le langage utilisé dans le logiciel est à la portée des élèves québécois. **Cote : B**

Pédagogie : La première partie du logiciel est bien structurée; on y privilégie une approche graduelle. Cependant, la rétroaction n'est pas mise à profit. Aucun renforcement n'est nécessaire puisqu'il y a un suivi systématique. Le logiciel élimine les calculs longs et fastidieux qui risquent de masquer l'essentiel, c'est-à-dire la compréhension des notions de base du métabolisme. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes à ceux du programme de biologie humaine. **Cote : A**

Facture : L'élève peut à tout moment circuler dans le logiciel. Il faut mentionner que la disquette programme peut être retirée du lecteur pendant l'utilisation du logiciel. L'enseignant est incapable de déceler les erreurs commises par l'élève; ce dernier ne peut pas revenir sur ses réponses ou le contenu. Le logiciel est bien protégé contre les fausses manoeuvres. Les pages-écrans et les menus sont présentés de façon claire. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel, avec ses deux niveaux de difficultés, s'intègre facilement au cours de biologie humaine et peut être utilisé pendant trois ou quatre cours. Sa conception permet aux élèves de travailler de façon autonome. Toutefois, ce logiciel ne peut sauvegarder de l'information d'un cours à l'autre; il est cependant possible de l'imprimer. L'enseignant n'a pas accès à des fonctions de gestion pédagogique. La documentation est bien faite et facilite l'utilisation du logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Nut» répond aux objectifs et au contenu du programme de biologie humaine. Il est bien conçu. Son déroulement élimine les calculs fastidieux non nécessaires. Il est facile à utiliser, mais il exploite mal la rétroaction. Il ne donne pas la possibilité d'effectuer une gestion pédagogique. **Cote : 4**

Orientation spatiale

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Robert Boivin et Denis Coulombe
Montréal : CRAPO inc., 1988
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-89401-017-6

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Le logiciel, destiné aux enfants d'âge préscolaire, pourrait aussi être utilisé en 1re année. Il comporte cinq modules qui traitent des notions près-loin, haut-bas, en dedans-en dehors, sur-sous. A l'aide des flèches, l'enfant déplace un personnage pour l'orienter dans la situation demandée. Pour passer à un autre module, il doit avoir réussi le jeu.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences humaines; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (11 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 110,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Orientation spatiale

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. La réussite des exercices permet d'atteindre certains des objectifs poursuivis dans les programmes d'études.

Contenu : Le contenu permet d'atteindre certains des objectifs visés en éducation préscolaire. Les renseignements sont précis et ils sont transmis à l'aide de situations bien connues des utilisateurs. On remarque un équilibre entre le nombre de manipulations et les notions à acquérir. Les séquences, de bonne longueur, sont appropriées aux capacités de concentration des utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est simple; elle respecte le rythme d'apprentissage de l'utilisateur. Les mots nouveaux lui sont expliqués à l'aide d'exemples. Il peut et doit corriger ses erreurs. La démarche pédagogique favorise un apprentissage déductif. L'interaction est constante et facile. Elle permet d'atteindre les objectifs d'apprentissage selon le rythme de chacun. La rétroaction et le renforcement sont constants, mais l'éducateur ou l'enseignant ne peut pas les modifier. Le logiciel ne propose pas d'évaluation proprement dite et ne donne aucun résultat. L'utilisation du logiciel amène, de façon intéressante, l'acquisition rapide des notions d'orientation spatiale. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes à ceux des programmes d'études. La démarche pédagogique permet l'acquisition d'habiletés en orientation spatiale. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel fait un usage approprié de la couleur et du graphisme. Les dessins sont attrayants. Par contre, son utilisation est restreinte. La documentation est satisfaisante. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel exige peu de travail supplémentaire de la part de l'éducateur ou de l'enseignant; il est facile à intégrer en classe. La documentation en facilite l'utilisation en donnant de l'information sur le contenu et sur les objectifs d'apprentissage. Toutefois, elle n'offre pas de mode d'utilisation ni d'activité de prolongement. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est agréable à utiliser. Il aide à l'apprentissage de notions d'orientation spatiale. Bien qu'il soit conforme au contenu des programmes d'études, le logiciel manque un peu d'ampleur. Il faudrait qu'un guide pédagogique soit inclus dans la documentation. **Cote : 4**

Le progiciel micro-univers orientation

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Mario Lavoie et Ernestine Lepage
Saint-Antonin : Cognidac inc., 1989
ISBN 2-89241-075-4

Description :
Ce logiciel a pour objectif de créer un micro-monde qui possède certaines propriétés du langage LOGO. Il permet aux écoliers de 1er cycle d'acquérir des habiletés relatives au positionnement et à l'orientation. Au 2e cycle, il favorise surtout la planification et l'organisation d'idées. C'est à l'enseignant d'insérer le contenu des tâches en suivant le modèle offert dans le logiciel.

Éditeur : Cognidac inc.
669, chemin Rivière-Verte
Saint-Antonin (Québec) G0L 2J0
Téléphone : (418) 867-2779

Distributeur : Cognidac inc.

Types : Concepteur d'activités.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (24 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (79 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (41 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette ou 1 unité et 1 disque rigide; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le progiciel micro-univers orientation

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont formulés de manière implicite dans la documentation. Pour que l'écolier atteigne les objectifs du 1er cycle, l'enseignant doit lui apporter son aide. Les consignes relatives à l'atteinte des objectifs reposent sur une démarche pédagogique bien organisée.

Contenu : Le logiciel accepte tout contenu. Le cadre offert pour traiter les activités créées stimule réellement l'apprentissage. Deux disquettes complémentaires donnent beaucoup de polyvalence au contenu : un ensemble enseignant pour concevoir les projets et un ensemble écolier pour la pratique. Les deux systèmes permettent de transférer autant le contenu que les résultats. La terminologie n'est cependant pas adaptée à l'écolier et ce, autant dans la documentation qu'à l'écran. **Cote : A**

Pédagogie : En raison de la complexité de l'organisation du contenu, l'écolier se trouve dans un milieu adulte. Malgré une démarche pédagogique appropriée, les consignes manquent de simplicité et de sens pour l'écolier. Le logiciel offre peu de renforcement et de rétroaction. Il présente peu d'attraits visuels. L'évaluation ne permet que de comparer ce qui était demandé à ce qui a été fait. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel propose des exercices de résolution de problèmes. Ainsi, les écoliers de 2e cycle complètent leur formation générale en améliorant, en particulier, leurs aptitudes à planifier et à organiser leurs idées. Les écoliers de 1er cycle consolident, quant à eux, leurs connaissances en géométrie (positionnement et orientation). Les objectifs d'apprentissage et la démarche pédagogique sont conformes à ce que véhiculent les programmes d'études. Ce logiciel pourrait également intéresser les élèves de 1er cycle du secondaire. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable. L'utilisateur dirige le rythme et le déroulement des exercices. Son fonctionnement et les indications qu'il donne sont trop complexes. Les capacités de l'ordinateur sont mal exploitées. En revanche, la possibilité d'utiliser le clavier facilite la compréhension des commandes et des fonctions. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant doit s'être familiarisé avec les exercices qu'il présente aux écoliers. Il doit leur apporter un soutien constant en leur suggérant des mises en situation simples et progressives afin d'atteindre les objectifs visés. La documentation, très riche pour l'enseignant, n'est pas appropriée à l'écolier même lorsqu'il s'agit du guide d'activités qui lui est destiné. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : La possibilité de créer et de gérer des activités d'apprentissage adaptées au rythme des écoliers et d'accroître leurs habiletés de planification représente la grande force du logiciel. Ses faiblesses résident dans les modes d'utilisation et de gestion non pertinents et dans la présentation peu attrayante. De plus, l'enseignant doit souvent consulter le guide pédagogique, même lorsqu'il maîtrise bien le logiciel. **Cote : 4**

Quadra

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Denis Therrien
Sainte-Foy : Didaktek inc., 1989
ISBN 2-7627-1416-8

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle, le logiciel vise à les initier à la résolution de problèmes. Des exercices, qu'on résoud par tâtonnement, sur un modèle mathématique déclencheur (découpage d'un rectangle en rectangles) et une visualisation structurée proposent une démarche de résolution de problèmes à l'utilisateur. Par la suite, ce dernier peut vérifier sa solution.

Éditeur : Didaktek inc.
C.P. 9755
Sainte-Foy (Québec) G1V 4C3
Téléphone : (418) 651-8321

Distributeur : Didaktek inc.

Types : Exerciseur; simulation; résolution de problèmes.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 feuillet (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; un écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA.

Prix : 25, 00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 25,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Quadra

Objectifs : L'objectif d'apprentissage est présenté dans la documentation, mais ne l'est pas de façon assez explicite dans le logiciel. L'objectif visé convient aux utilisateurs et la réussite des exercices permet de l'atteindre. La démarche pédagogique procède dans un ordre logique, allant du particulier au général.

Contenu : Le contenu convient aux utilisateurs. La simulation, les exemples et les exercices sont à la fois simples et précis. La structuration du contenu suit des règles de présentation et de rythme qui favorisent l'apprentissage. Il y a équilibre entre l'importance des éléments d'apprentissage et la quantité des manipulations à l'ordinateur. **Cote : A**

Pédagogie : Quoique la démarche pédagogique soit cohérente et progressive, le logiciel ne tire aucun profit des erreurs de l'utilisateur. L'emploi de l'ordinateur est justifié. L'interactivité est constante. Cependant, l'absence de renforcement et de rétroaction peut entraver l'atteinte de l'objectif. **Cote : C**

Programmes d'études : L'objectif d'apprentissage correspond aux objectifs de base des programmes de mathématique. Le contenu ainsi que la démarche pédagogique sont conformes à ce que préconisent les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Le graphisme et des commandes simples permettent une utilisation à la fois agréable et rapide du logiciel. L'utilisateur peut en diriger le déroulement. Cependant, le logiciel ne demande pas de confirmation pendant une manoeuvre délicate. Il est très peu fiable, car il s'arrête fréquemment pour retourner au système d'exploitation. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe exige peu de travail. L'enseignant ne peut l'adapter à d'autres contextes d'enseignement. Le logiciel n'offre aucune fonction de gestion pédagogique. Il favorise la coopération s'il est utilisé par deux élèves à la fois. La documentation est peu étoffée. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel remplit bien le rôle que son concepteur lui a fixé, c'est-à-dire l'initiation à la résolution de problèmes. Il est facile à utiliser et convient à tout moment pendant l'année scolaire. Malheureusement, il n'est pas très fiable car il s'arrête souvent. **Cote : 4**

Quelle heure est-il?

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Denis Coulombe et Robert Boivin
Montréal : CRAPO inc., 1989
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-89401-029-X

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Cet exerciseur présente trois modules qui visent l'apprentissage de l'heure et des minutes. Chaque module comporte deux niveaux de difficultés. La difficulté croît aussi avec les modules : le premier traite de la notion d'heure juste dans une demi-journée; le deuxième, de l'heure juste, sur une période de 24 heures; le troisième, de l'heure et des minutes. L'utilisateur choisit entre trois ou cinq réponses.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Quelle heure est-il?

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont formulés en termes compréhensibles pour l'utilisateur. Par contre, le logiciel n'énonce aucun des préalables nécessaires à l'exécution du travail ni ne mentionne les objectifs particuliers. L'utilisation de ce logiciel suit une démarche organisée.

Contenu : Le contenu graduel est approprié aux utilisateurs. Par un intérêt soutenu, les objectifs du logiciel sont atteints. L'information transmise est inexacte quant à la notation. Peu nombreux, les exercices ne permettent pas de vraiment atteindre les objectifs des programmes d'études. Les modèles sont simples mais peu explicités. Ce logiciel ne respecte pas le système international d'unités (SI). **Cote : C**

Pédagogie : Le logiciel ne propose aucune activité préparatoire et ne garde pas les résultats de l'utilisateur. L'enseignant ne peut modifier les messages de renforcement ni profiter d'exercices d'évaluation, car le logiciel ne permet aucune évaluation des apprentissages. Par contre, l'utilisateur peut vérifier ses erreurs, recevoir une rétroaction et comprendre facilement les directives pour atteindre les objectifs. **Cote : C**

Programmes d'études : Le logiciel est conforme aux objectifs des programmes d'études quoique le contenu présente une erreur de notation selon le système international d'unités. La documentation ne propose aucune démarche pédagogique. **Cote : C**

Facture : Les commandes sont adaptées aux utilisateurs; elles sont faciles à utiliser. La présentation à l'écran est bonne. La facture du logiciel facilite l'apprentissage des notions. Dans le cas de reprises, l'utilisateur devra toujours recommencer l'exercice en entier. Le logiciel ne lui permet pas de retracer ses erreurs. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation facilite l'utilisation du logiciel, mais ne présente aucun mode d'intégration en classe. L'enseignant ne peut vérifier le cheminement des utilisateurs ni les évaluer. Les activités de prolongement sont inexistantes. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est simple à utiliser et attrayant par sa couleur et sa présentation. Il permet l'intégration de matières telles que la mathématique, les sciences humaines et les sciences de la nature tout en étant conforme aux objectifs d'apprentissage de ces programmes. En revanche, les exercices manquent de profondeur et ne permettent pas d'atteindre tous les objectifs. **Cote : 4**

R'Alpha

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Robert Boivin et Denis Coulombe
Montréal : CRAPO inc., 1988
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-89401-018-4

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Destiné aux écoliers de 1re année, «R'Alpha» offre trois modules pour apprendre les 26 lettres de l'alphabet et leur ordre. Le premier module permet de compléter un dessin en suivant l'ordre logique des lettres; le deuxième, de placer dans des espaces vides les lettres manquantes; le troisième, d'associer la majuscule à sa minuscule. L'enseignant dispose d'un mode d'utilisation du logiciel bien construit.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; français, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (10 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 98,00 $. La collection «Les petites espadrilles», qui comprend les sept logiciels, est offerte en licence-mixte au prix de 220,00 $ par école primaire de la commission scolaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

R'Alpha

Objectifs : Les objectifs sont clairement définis dans la documentation. La réussite des exercices proposés permet de les atteindre. Les exercices suivent un cheminement logique d'apprentissage, allant du général au particulier. Par contre, le logiciel ne précise pas les préalables nécessaires pour effectuer les exercices.

Contenu : Le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs d'apprentissage et convient aux utilisateurs. Il manque toutefois d'ampleur, de profondeur et n'est pas assez détaillé. Les situations sont réalistes. L'information est pertinente et actuelle. Le contenu convient au rythme d'apprentissage des utilisateurs. Les tableaux sont cohérents. La durée des exercices est appropriée. La documentation est écrite dans un français correct. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel fournit un renforcement progressif. Il ne permet aucune erreur. La démarche pédagogique favorise l'apprentissage. Le temps de réponse est illimité. Les renforcements se présentent sous forme de graphiques divers qui sont adaptés aux utilisateurs. Les messages de correction sont clairs. Il ne contient pas d'activités préparatoires. Les utilisateurs comprennent difficilement le menu et les commandes. **Cote : B**

Programmes d'études : Il y a concordance entre les objectifs d'apprentissage, la démarche et le contenu et ceux que proposent les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Le menu offre diverses options. Les commandes sont simples et demandent une manipulation minimale. L'utilisateur peut se servir du logiciel seul après avoir reçu des explications. Le lancement et le temps de réponse s'effectuent rapidement. Les couleurs et le graphisme sont stimulants. Le logiciel ne permet pas d'annuler une opération erronée. Les instructions données à l'écran sont peu compréhensibles. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation permet de bien utiliser le logiciel. Cependant, il faut fournir des explications pour que les utilisateurs puissent s'en servir. Il n'y a aucune activité préparatoire aux exercices. Le contenu des exercices ne peut être modifié. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel permet d'atteindre les objectifs proposés dans le programme de français du primaire. Le contenu suit le rythme et le cheminement de l'utilisateur. Les couleurs et le graphisme sont attrayants. Toutefois, le logiciel manque de profondeur et d'ampleur. On déplore que la documentation n'offre pas d'activités préparatoires. **Cote : 4**

Le simulateur électrique

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Progiciel Marketing inc.
Montréal : Progiciel Marketing inc., 1988

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce simulateur permet de construire des circuits simples (composés de résistance, lampes, ampèremètre, voltamètre, interrupteur et fil) et de voir leur comportement sous l'effet d'une tension. Le logiciel calcule le courant, la tension et la puissance dans chaque élément du circuit. L'élève déduit les lois fondamentales des circuits. Des montages peuvent être créés, sauvegardés et rappelés au besoin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Progiciel Marketing inc.
11000, rue Saint-Denis
Montréal (Québec) H3L 2J9
Téléphone : (514) 385-0358

Distributeur : Progiciel Marketing inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Électrotechnique; initiation à la technologie; physique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (35 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 35,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 55,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le simulateur électrique

Objectifs : Les objectifs sont implicites. Ils visent l'apprentissage des lois des circuits électriques. L'élève construit, vérifie et modifie des montages. Il apprend à utiliser les instruments de mesure (choix d'échelle et d'unité). La réussite des différentes activités prévues par l'enseignant permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Le contenu, pertinent, convient aux champs d'intérêt des élèves et à leur rythme d'apprentissage. Les simulations correspondent au réalisme des exercices du secondaire. Les modèles proposés par l'auteur sont peu nombreux, mais l'enseignant pourra facilement en rajouter. Il est possible d'aller suffisamment en profondeur avec les éléments du simulateur. L'intervention de l'enseignant est essentielle. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche est celle d'un simulateur : essais répétés, rétroactions et renforcements sobres et peu nombreux. L'interactivité est simple et efficace. Le simulateur perd parfois l'intérêt des élèves et n'instruit plus. L'ordinateur s'avère un outil très pertinent, car il permet des observations illimitées, dans des situations qui pourraient être autrement dangereuses. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche sont conformes à ceux que véhiculent les programmes d'études. Malheureusement, la documentation, trop pauvre est incomplète. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est très fiable et simple à utiliser. Le temps de réponse est rapide. Il offre à l'utilisateur peu de possibilités pour modifier la démarche et la valeur de certains paramètres (ex. : résistance interne des instruments de mesure et de la source). Il n'y a pas de fonction d'assistance, ni technique ni pédagogique. Il est difficile de s'y retrouver dans les différentes fenêtres : c'est ce qui en diminue la convivialité. L'utilisation d'un écran monochrome réduit beaucoup la qualité de l'affichage. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Dans son ensemble, le logiciel justifie temps et effort mis par l'enseignant pour son intégration en classe. Mais le protocole expérimental est à définir entièrement. Le logiciel prépare bien aux expériences réelles. Les modèles de montage qui sont proposés dans la documentation sont nécessaires mais élémentaires. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Le simulateur électrique» est suffisamment polyvalent pour permettre l'exploration des lois fondamentales. Facile à utiliser par l'élève, il demande à l'enseignant beaucoup de préparation. Il n'est accompagné d'aucun mode d'utilisation à l'intention des enseignants ou des élèves. Seul un manuel de référence sur le fonctionnement du logiciel est fourni. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1338

Simulation de circuits électriques simples

Logiciel évalué en 1990
Version 4.0
par Jean Durand
Montréal : Société GRICS, 1990
ISBN 2-9801729-0-1

Description :
Destiné aux élèves du 2e cycle du secondaire en sciences physiques et en physique, ce simulateur peut également être utilisé au collégial. Il facilite la maîtrise des notions de résistance, de tension, d'intensité et de puissance électriques. On peut choisir un circuit, modifier les valeurs des éléments et placer un voltmètre et un ampèremètre dans celui-ci. Le programme simule un circuit réel et donne une représentation schématique du même circuit.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Société GRICS
5100, rue Sherbrooke Est, 4e étage
Montréal (Québec) H1V 3R9
Téléphone : (514) 251-3733

Distributeur : Société GRICS

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques; physique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (18 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (28 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (52 pages); 1 guide d'intégration (15 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : Communiquer avec le distributeur.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Simulation de circuits électriques simples

Objectifs : Le logiciel rejoint plusieurs objectifs des programmes de sciences physiques et de physique de 4e et 5e secondaire. Cependant, les objectifs d'apprentissage ne sont pas précisés, ce qui diminue quelque peu la valeur du logiciel.

Contenu : Le contenu est pertinent et approprié aux élèves. Les renseignements sont justes et précis. La simulation s'inspire d'une réalité que l'on veut simple et facilement reconnaissable. La structuration du contenu favorise l'apprentissage. La qualité de la langue est bonne. On n'a décelé aucun stéréotype. Cependant, on remarque une certaine carence dans le contenu : peu de profondeur et manque d'exercices d'évaluation. **Cote : B**

Pédagogie : La documentation décrit la démarche pédagogique. La durée des exercices est acceptable. Le rythme d'apprentissage de l'élève est bien respecté. Étant un simulateur, ce logiciel présente certaines limites du point de vue pédagogique. On constate une absence totale de renforcement, de rétroaction et d'évaluation des apprentissages. Le peu de place réservé à la créativité est à signaler. **Cote : C**

Programmes d'études : Le contenu est conforme à celui que véhiculent les programmes d'études. Cependant, pour suppléer le manque d'animation du logiciel, l'enseignant devra redoubler d'ardeur pour apporter un soutien à l'élève. **Cote : B**

Facture : L'interaction et la qualité des graphiques sont excellentes. La manipulation est d'une grande simplicité. Les couleurs sont bien choisies. Convivialité, lisibilité des caractères et fiabilité sont des qualités qui caractérisent ce logiciel. L'absence de son ne représente pas un point négatif. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Même si ce logiciel est simple à manipuler, il exige beaucoup de l'enseignant. Le mode d'utilisation fourni avec le logiciel en facilite cependant l'intégration en classe. Le guide pédagogique et le guide d'activités proposent également des activités à réaliser en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont la fiabilité, le contenu adapté et une bonne présentation à l'écran. Ce logiciel a une valeur technique certaine et les simulations se réalisent de façon appropriée. Ses faiblesses résident dans le manque de profondeur du contenu, l'absence d'exercices d'évaluation et le peu de place laissé à la créativité. **Cote : 4**

La translation

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par Tadeusz Kulacz et Claire Mainguy
Sillery : Vidéorom K.M.M. inc., 1990
ISBN 2-9801721-0-3

Description :
Cet exerciseur, destiné aux élèves de 1er et de 2e cycle du secondaire, traite de la translation. Les exercices sont gradués, passant de la translation simple à des suites de translations.

Commentaires :
Seule la version EGA a été évaluée, mais la version VGA est aussi offerte.

Éditeur : Vidéorom K.M.M. inc.
1291, rue Oak
Sillery (Québec) G1T 1Z5
Téléphone : (418) 687-9913

Distributeur : Vidéorom K.M.M. inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique EGA ou VGA.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Non disponible.

La translation

Objectifs : L'objectif général du logiciel est d'amener l'élève à réaliser des translations et des suites de translations sur le plan cartésien. Il est en partie conforme à celui des programmes d'études de 1re, 2e et 3e secondaire. Les objectifs d'apprentissage sont clairement explicités; ils vont du général au particulier. Les exercices qui s'y rattachent sont gradués, passant de la translation simple à des suites de translations.

Contenu : Le contenu est pertinent, introduit graduellement, et convient aux champs d'intérêt et au rythme d'apprentissage des élèves. Il facilite l'atteinte des objectifs. Les renseignements fournis sont exacts et organisés de façon cohérente, mais aucun exemple centré sur des situations de la vie courante n'est proposé aux élèves. Les exercices proposés sont appropriés. Le vocabulaire est adapté aux élèves et la qualité de la langue est correcte. **Cote : A**

Pédagogie : Les exercices sont bien gradués et incitent les élèves à compléter un apprentissage de base. Le logiciel fournit à l'élève un renforcement visuel qui le motive à atteindre les objectifs visés. La durée des exercices est appropriée à la capacité de concentration de l'élève et l'interactivité est bonne. Cependant, si l'élève commet une erreur, le logiciel ne lui permet pas de se corriger. Il doit reprendre l'exercice depuis le début, sinon il se trouve devant un problème équivalent. Le logiciel ne propose pas d'évaluation des apprentissages. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu et les objectifs du logiciel sont conformes à ce que véhiculent les programmes d'études sans toutefois les englober tous. Le logiciel se limite à la réalisation de translations sans faire appel aux propriétés et aux invariants. **Cote : C**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser, fiable et performant. Les élèves n'utilisent qu'un minimum de touches sur le clavier. Les messages sont clairs et le déroulement suit le rythme de l'élève. Le temps de réponse du logiciel aux diverses manipulations est convenable. Cependant, l'accès aux options du menu n'est pas toujours facile. Il est impossible de modifier les fonctions d'assistance et le logiciel ne sauvegarde pas les travaux des élèves. Le graphisme et les couleurs sont de bon goût. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le contenu des exercices ne peut être modifié et il n'existe pas de module de gestion pédagogique intégré. La documentation n'est pas suffisante pour permettre une intégration facile du logiciel en classe. Cependant, malgré un contenu incomplet par rapport aux programmes d'études, les efforts que l'enseignant doit faire pour l'utiliser en classe peuvent se justifier. On note quelques fautes d'orthographe dans la documentation. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est un exerciseur qui ne recouvre qu'une partie des programmes d'études sur le chapitre des translations. Il est facile à utiliser et permet aux élèves d'effectuer des apprentissages de base. La documentation, incomplète, ne facilite pas son intégration en classe. Le logiciel, toutefois, peut être utilisé comme soutien à l'enseignement et à l'apprentissage. **Cote : 4**

Word Attack Plus

Logiciel évalué en 1990
Version 1.0
par J. G. Davidson et R. K. Eckert Jr.
Torrance : Davidson and Associates, 1988

Description :
Ce logiciel permet l'acquisition de nouveaux mots de vocabulaire en situant leur sens et leur usage dans un contexte donné. Avec un renforcement positif, il permet à l'utilisateur de progresser à son propre rythme, d'une façon intéressante et amusante. Cinq activités sont possibles à partir d'une base lexicale : phrases à compléter, appairage de mots, affichage des mots, jeu associatif, choix multiple. Il s'agit de compléter des mots ou de sélectionner le bon. Le logiciel permet l'apprentissage de la graphie des mots et de leur sens.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Davidson and Associates
3135 Kashiwa Street
Torrance CA 90505 U.S.A
Téléphone : (800) 556-2250
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Anglais, au primaire; anglais, au secondaire; anglais, langue seconde, au primaire; anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (50 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; Apple IIe; Apple IIc; Apple IIGs.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; moniteur couleur ou monochrome; imprimante.

Prix : 60,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Word Attack Plus

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Ils vont du plus simple au plus complexe.

Contenu : «Word Attack Plus» est un logiciel à fichier ouvert. Il permet donc, par la création de nouvelles banques de mots, de structurer et d'adapter le vocabulaire aux besoins des utilisateurs. Les mots des banques sont généralement pertinents, mais il arrive que certains d'entre eux soient trop complexes pour les utilisateurs. **Cote : B**

Pédagogie : En se servant de ce logiciel, les utilisateurs découvrent une façon agréable d'apprendre de nouveaux mots. Le renforcement est bon : certificat d'excellence, félicitations et effets sonores. L'utilisateur avance à son propre rythme et peut corriger ses erreurs. Toutefois, il doit maîtriser le vocabulaire pour s'engager dans le jeu d'arcade. Le logiciel permet à l'enseignant d'imprimer des tests d'évaluation à partir du vocabulaire exploré. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel ne tient pas compte de l'approche communicative proposée dans les programmes de langue. **Cote : D**

Facture : L'écran est attirant : couleurs, graphiques, effets sonores. Les caractères utilisés pour le texte sont toutefois fatigants à lire. La structure du menu manque de logique. L'ordre des fonctions proposées dans le menu peut causer des problèmes. Si l'on essaie d'imprimer sans avoir branché l'imprimante, le logiciel cesse de fonctionner. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel ne conserve pas les résultats des utilisateurs, sauf pour le score final d'un jeu. Le logiciel ne favorise pas le travail en équipe. La documentation ne contient pas de guide pédagogique à l'intention de l'enseignant. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel peut être un outil intéressant et motivant pour les utilisateurs. Le fait qu'il ait un fichier ouvert permet à l'enseignant d'y intégrer le vocabulaire qu'il désire. La variété des activités proposées plaît à tous. **Cote : 4**

A la découverte de la matière

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Annick Hernandez, Serge Carrier
et Renaud Nadeau
Montréal : Groupe Micro-Intel inc., 1990
ISBN 2-921226-45-6

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel nous amène, comme son nom l'indique, à la découverte de la matière en suivant une structure logique qui va des éléments simples aux réactions chimiques en passant par les composés. Il s'inscrit dans l'objectif du nouveau programme de sciences physiques de 4e secondaire. Chaque concept est présenté de façon simple et structurée. Des exemples concrets facilitent la compréhension. Le simulateur de réactions chimiques, intégré au logiciel, permet d'obtenir une représentation qualitative et quantitative de réactions chimiques. Les trois modules du logiciel sont les éléments chimiques, les composés chimiques et les réactions chimiques. Un guide pédagogique accompagne chacun des modules.

Éditeur : Groupe Micro-Intel inc.
3155, rue Hochelaga, 2e étage
Montréal (Québec) H1W 1G4
Téléphone : (514) 528-1905
Télécopieur : (514) 526-9192

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Simulation; exerciseur; tutoriel; base de connaissances.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 cm); 3 guides pédagogiques (140 pages chacun).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; 2 unités de disquette de 800 Ko ou 1 disque rigide et 1 unité de disquette; imprimante.

Prix : 160,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 160,00 $ par école. Licence d'école : 160,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

A la découverte de la matière

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis et aisément repérables dans la documentation. La démarche logique, allant du connu vers l'inconnu, permet d'atteindre les objectifs fixés, malgré le fait que le langage utilisé soit quelque peu technique.

Contenu : Le contenu est intéressant, gradué, et propose de nombreux exemples et exercices appropriés. La structure de la présentation suscite et maintient la curiosité intellectuelle, malgré l'absence d'unités de mesure sur un bon nombre de graphiques et de tableaux. Le logiciel favorise l'apprentissage au moyen d'un langage exact et approprié. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel, qui est bien adapté aux utilisateurs, n'autorise aucune erreur. Le menu d'aide est, en général, bien fait, mais les messages d'erreurs ne sont pas suffisamment explicites. L'utilisation de l'ordinateur est pleinement justifiée. Le logiciel ne valide que les données d'ordre quantitatif. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont conformes à ceux que véhicule le programme de sciences physiques de 4e secondaire. Des activités à réaliser en classe sont proposées aux élèves et aux enseignants dans la documentation. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable; son usage est simple. L''élève peut donc l'utiliser à son propre rythme. Le temps d'attente pour le chargement de certains fichiers est particulièrement long, ce qui peut entraîner une perte d'intérêt chez l'élève. Le concept de base de connaissances ne permet pas de recevoir toutes les hypothèses de rétroaction, ce qui exige un encadrement de la part de l'enseignant. La qualité de la lisibilité et du graphisme rend l'utilisation du logiciel agréable. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'exige aucun surplus déraisonnable de travail de préparation de la part de l'enseignant. Il prévoit des activités connexes qui sont adaptées au programme d'études. Leur degré de difficultés est cependant uniforme. Le logiciel favorise le travail individuel. La documentation présente de façon claire le fonctionnement du logiciel et les fiches d'activités qu'il contient en facilitent l'intégration en classe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel, simple d'usage et doté d'une banque de données moyennement étendue, est présenté de façon claire. Il permet aux élèves d'approfondir la matière grâce à de nombreux exercices conçus dans l'esprit du programme de sciences physiques. Malgré quelques lacunes sur le plan de l'interaction, il constitue un outil précieux pour l'élève et pour l'enseignant. Ce logiciel de simulation serait avantageusement complété par une série d'exercices pouvant tirer parti des erreurs des élèves, ce qui favoriserait leur apprentissage. **Cote : 5**

A votre avis

Logiciel évalué en 1991
Version 2.01
par Christopher Jones
Zurich : Eurocentres, 1987

Description :
«A votre avis» est destiné aux écoliers du primaire ainsi qu'aux élèves du secondaire. Ce logiciel contient un exerciseur pour eux ainsi qu'un éditeur réservé à l'enseignant. Ce dernier peut composer des questionnaires à choix multiple qui peuvent être utilisés dans un cours.

Éditeur : Eurocentres, siège social
Seestrasse 247
Zurich SUISSE 8038
Téléphone : 011-411-492-50-40

Distributeur : Research Design Associates Inc.
4950, boulevard Gouin Est
Montréal-Nord (Québec) HIG 6J9
Téléphone : (514) 322-3844

Types : Tutoriel; générateur de questionnaires.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (23 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; imprimante facultative.

Prix : 279,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 499,95 $. Licence d'école : 279,95 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

A votre avis

Objectifs : «A votre avis» constitue un système auteur qui renferme déjà quelques tutoriels et des tests qui permettent de vérifier les apprentissages des élèves avancés en français, langue seconde. Ce logiciel comprend aussi un petit nombre de questionnaires, mais il vise surtout à permettre à l'enseignant de construire des banques de questions avec des choix de réponses multiples, d'une manière organisée, interactive, pour une grande variété de matières et de classes.

Contenu : Le contenu, bien qu'insuffisant, est pertinent et organisé. Il donne une excellente idée du contenu virtuel qu'un spécialiste pourrait concevoir dans une matière donnée. On doit également signaler que la qualité du contenu dépend de la conception de l'activité éducative elle-même. Par ailleurs, quelques fautes d'orthographe se sont glissées dans la documentation et le contenu du logiciel. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel permet d'acquérir des habiletés cognitives de façon déductive. L'utilisateur participe directement à la progression de son apprentissage en interagissant à son rythme. De plus, l'enseignant peut créer une rétroaction de son choix à une ou à toutes les réponses virtuelles. L'utilisateur est évalué dans la partie tutorielle et aussi par un test. Ce test permet à l'utilisateur de revoir et possiblement de modifier ses réponses qui, au terme de l'exercice, pourront, de toute façon, être comparées aux réponses exactes après explication. Le logiciel n'offre cependant pas à l'enseignant la possibilité de gérer les résultats des élèves. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu très limité du logiciel convient, dans sa forme actuelle, pour l'enseignement du français, langue seconde, aux élèves plus avancés. Ses liens avec un programme d'études précis ne sont que potentiels. La partie tutorielle du logiciel offre la possibilité de présenter le sujet à l'étude en introduction, d'ajouter une fonction d'assistance et de préparer un questionnaire conforme au contenu des programmes en vigueur. **Cote : B**

Facture : La documentation destinée à l'enseignant est courte et concise. Le choix des couleurs à l'écran est limité et leur agencement n'est pas toujours heureux. L'utilisation du logiciel par l'élève et par l'enseignant est simple. De facture correcte, sa présentation graphique et son mode d'utilisation appartiennent néanmoins à une époque révolue (pas de souris, uniformité de présentation). Le logiciel est fiable, sans effets sonores; les caractères sont clairs. A l'enfoncement d'une touche, la rétroaction est immédiate. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel se prête très bien à la présentation d'exercices formatifs. Il ne mène pas à la pratique d'activités connexes. Son utilisation ne peut être que ponctuelle. Il demande à l'enseignant une somme de travail importante. L'entrée des données peut parfois paraître fastidieuse. L'espace alloué à chacune des étapes pour la réalisation d'une activité est limité. On ne peut vérifier directement la qualité et le nombre des apprentissages. Un ou deux utilisateurs à la fois peuvent s'en servir avantageusement. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce système auteur de conception simple et agréable, facile à utiliser, possède un potentiel certain du point de vue pédagogique. Il demande cependant à l'enseignant une somme de travail considérable pour entrer les données relatives aux activités éducatives qu'il conçoit. Il ne permet pas l'utilisation de la souris et son interface trahit son âge. Il demeure cependant un bon outil informatique et mérite qu'on vérifie si, tel quel, il peut répondre aux besoins actuels d'un enseignant, étant donné le contexte où il évolue. **Cote : 4**

Animavie

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par SGFA inc.
Montréal : Société GRICS, 1990
ISBN 2-89345-168-3

Description :
«Animavie» est destiné aux écoliers de 1er cycle et tout particulièrement à ceux de 2e et 3e année. Au moyen d'icônes présentées à l'écran, l'écolier est invité à créer une fiche d'information sur un animal selon son mode de vie. L'enseignant peut agir sur le logiciel en modifiant ses paramètres. Ce logiciel renferme une banque de dessins exportables et importables qui peut être augmentée au besoin.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Société GRICS
5100, rue Sherbrooke Est, 4e étage
Montréal (Québec) H1V 3R9
Téléphone : (514) 251-3730

Distributeur : Société GRICS

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (16 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (4 pages); 1 manuel de référence (50 pages); 1 fascicule (18 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 512 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; imprimante facultative.

Prix : Communiquer avec le distributeur.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Animavie

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. Ils permettent d'éveiller l'intérêt de l'écolier au monde animal en lui faisant appliquer la démarche expérimentale et sont structurés de façon à permettre une méthode logique d'apprentissage. Les préalables nécessaires sont aussi décrits dans la documentation. La réussite des activités permet d'atteindre les objectifs.

Contenu : Le contenu convient très bien aux classes cibles. L'information transmise est précise et exacte. Elle est soutenue par des exemples réalistes, des modèles et une simulation simples. Le contenu offert est dense et il est traité en profondeur. Des fiches encyclopédiques et des scénarios d'intégration appropriés soutiennent le logiciel. La présentation du contenu est cohérente et la durée d'une activité est adaptée aux besoins et à la capacité de concentration des écoliers. Le logiciel ne véhicule aucun stéréotype ni préjugé. Le vocabulaire est adapté aux écoliers et la langue écrite est correcte. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel, dont le thème étudié est appuyé par le son et des graphiques, convient à la démarche expérimentale en favorisant l'induction et la déduction. Le logiciel peut évaluer les choix de l'écolier. C'est avec l'enseignant et dans la phase d'objectivation que les erreurs peuvent être signalées et corrigées. Seule l'impression de la fiche permet de conserver le travail. Le renforcement est faible et non diversifié. Il y a une bonne rétroaction. Il ne faut pas s'attendre avec ce type de logiciel à une évaluation des travaux des écoliers. L'utilisation du micro-ordinateur est ici pleinement justifiée. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage du logiciel, son contenu et la démarche pédagogique qu'il suggère concordent avec ceux proposés dans le programme des sciences de la nature. **Cote : A**

Facture : «Animavie» est convivial. Ses menus et ses fonctions, élémentaires, sont faciles à utiliser. La rétroaction, sonore, est immédiate s'il y a erreur. Les dessins sont adaptés aux écoliers et jouent bien leur rôle auprès de ces derniers. L'enseignant maîtrise plusieurs paramètres d'affichage et de déroulement du logiciel. L'écolier ne peut pas sauvegarder sa fiche en cours de conception ni même une fois finie. Ce logiciel permet d'étendre le contenu des banques existantes. Il peut importer des fichiers PCX créés à partir d'autres logiciels d'édition graphique. C'est un logiciel fiable qui dissimule à l'utilisateur les lourdeurs du système d'exploitation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intérêt que suscite ce logiciel justifie pleinement le temps et l'effort mis par l'enseignant à son intégration en classe. Le logiciel offre cependant un module de gestion pédagogique incomplet et mal structuré. L'utilisation du logiciel mène à plusieurs activités complémentaires très riches. Ce logiciel oblige l'écolier à coopérer, à analyser les situations, à communiquer avec les autres et à faire une synthèse. La documentation est claire, quoique pauvre pour l'écolier. Elle offre plusieurs scénarios d'intégration du logiciel en classe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce qui fait la force de ce logiciel, c'est la possibilité qu'il offre à l'enseignant de définir les actions des écoliers, d'enrichir les banques existantes et d'en créer de nouvelles. La démarche expérimentale à laquelle l'écolier est initié est soutenue par des scénarios d'intégration étoffés. Malheureusement, l'écolier ne peut jamais sauvegarder son travail et y revenir. L'enseignant n'a donc pas accès au cheminement de l'écolier. Les renforcements sont non pertinents. Le guide d'activités est nettement insuffisant et peu utile à l'écolier dans l'évolution de sa démarche. **Cote : 4**

L'ardoise électronique

Logiciel évalué en 1991
Version 1.2
par SGFA inc.
Québec : SGFA inc., 1990
ISBN 1-9801459-1-2

Description :
«L'ardoise électronique» permet à des écoliers de 1er cycle de produire, à partir du thème de la fête, des messages et des récits qui peuvent prendre plusieurs formes (bandes dessinées, cartes, dessins, etc.). Le thème se divise en sous-thèmes. Chaque sous-thème comprend une banque de dessins qui comprend, à son tour, une variété d'éléments (date, saison, vêtements, etc.). Le logiciel permet l'utilisation de textes et de dessins. L'écolier peut également faire ses propres dessins et les intégrer au sous-thème qu'il a sélectionné.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Commentaires :
L'évaluation de ce logiciel a été faite sur un appareil doté d'un disque rigide.

Éditeur : SGFA inc.
500, rue Saint-Jean-Baptiste, bureau 220
Québec (Québec) G2E 5R9
Téléphone : (418) 683-2506
Télécopieur : (418) 872-6226

Distributeur : Concepteva inc.
256, rue Crescent
Rosemère (Québec) J7A 3H8
Téléphone : (514) 621-3836

Types : Aide à la production du plan d'un récit.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (18 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 512 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur ou monochrome; 2 unités de disquette.

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

L'ardoise électronique

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. Le logiciel permet à l'écolier de créer, de remanier et d'organiser des textes et des dessins, et d'arranger aussi bien le type de discours que la présentation. De plus, il l'incite à faire preuve de créativité. Les objectifs d'apprentissage sont structurés de façon à permettre l'atteinte graduelle de ces objectifs.

Contenu : Le thème proposé correspond aux champs d'intérêt des utilisateurs visés. L'organisation du contenu est cohérente et réaliste. Le logiciel propose des activités qui permettent d'explorer le thème en profondeur. Ces possibilités d'exploration du thème sont diversifiées et favorisent l'apprentissage. Une banque de thèmes peut être constituée avec l'achat de disquettes supplémentaires ayant les thèmes suivants : l'imaginaire, les saisons et l'espace. Le thème de la fête ne propose que des activités portant sur des fêtes chrétiennes. Le dictionnaire s'adresse surtout aux écoliers plus âgés. **Cote : A**

Pédagogie : Malgré l'absence d'un guide d'activités pour l'écolier, les activités que peut proposer l'enseignant sont pertinentes. La démarche pédagogique favorise divers modes d'apprentissage. L'écolier peut interagir facilement avec le logiciel grâce aux menus. La structure du logiciel permet à l'écolier d'avancer à son rythme et de faire preuve de créativité. L'écriture et l'effacement des mots sont difficiles à maîtriser. Pour effacer, on doit en effet délimiter l'espace à supprimer sur la planche de travail. Une fonction d'assistance serait souhaitable. Le logiciel n'offre pas la possibilité de confirmer un choix pour l'effacement ou la sauvegarde des fichiers. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel concordent avec ceux que proposent les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : La souris et le clavier peuvent être utilisés pour communiquer avec le logiciel. L'utilisation du clavier est toutefois déconseillée, étant donné le déplacement lent du curseur et l'inutilité de certaines touches. L'utilisation d'icônes rend facile la tâche de l'écolier et lui permet un meilleur maniement du logiciel. La gestion des fichiers (copie, sauvegarde, effacement) et l'annulation des commandes erronées s'effectuent avec facilité. Le graphisme est attrayant et les types de caractères sont intéressants, bien que les gros caractères soient difficiles à utiliser. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Même si le logiciel est simple à utiliser, il demande une application particulière de la part de l'enseignant. Des exemples d'activités dans la documentation, ainsi que des instructions détaillées relatives à la modification du contenu du dictionnaire, seraient souhaitables. Le logiciel offre la possibilité d'ajouter des activités connexes ou de prolongement enrichissantes. L'ajout, dans la documentation, de renseignements d'ordre technique au sujet du transfert d'une scène d'un thème particulier à un autre thème par la sauvegarde sur disquette de cette scène faciliterait de beaucoup son intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le contenu et les objectifs du logiciel sont en conformité avec ceux des programmes d'études. La démarche d'apprentissage est adaptée aux utilisateurs visés. Le logiciel a une facture agréable et stimulante pour un écolier. L'enseignant a de multiples possibilités de concevoir des activités d'enrichissement. Le logiciel stimulera la créativité et l'imagination de l'écolier. Des suggestions d'activités pourraient faciliter l'intégration du logiciel en classe. **Cote : 5**

Art et mathématique

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Élaine Guimont, Dominique Trudeau
et Michael Palmer
Montréal : Musée des Beaux-Arts de Montréal, 1990

Description :
«Art et mathématique» est un logiciel d'exploration qui permet de reconnaître la présence de concepts de géométrie dans le domaine des arts visuels. Il comporte des définitions, des applications et des exemples d'utilisation de certains concepts dans des oeuvres artistiques : figures géométriques, couleurs et transformations géométriques. Des exercices de composition permettent la synthèse des notions et favorisent l'expression de la créativité de l'utilisateur.

Éditeur : Service éducatif et culturel
du musée des Beaux-Arts de Montréal
3400, avenue du Musée
Montréal (Québec) H3G 1K3
Téléphone : (514) 844-6042

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Tutoriel; simulation; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Arts plastiques, au primaire; arts plastiques, au secondaire; mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (22 pages); 1 feuillet (2 pages).

Micro-ordinateurs : PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette de 720 Ko ou 1 disque rigide et 1 unité de disquette; souris de type Microsoft ou compatible; carte graphique MCGA; écran couleur. En réseau, le logiciel ne fonctionne pas en mode multi-usager.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école: 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Art et mathématique

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Ils visent à amener l'utilisateur à explorer les figures géométriques de base et à se servir des couleurs primaires et secondaires et des transformations géométriques pour composer des images. Il peut également visualiser, à l'aide d'oeuvres du musée des Beaux-Arts de Montréal, comment certains artistes ont su mettre à profit ces concepts. Ce logiciel permet de suivre une démarche organisée tout en laissant de la place à la créativité et à l'autonomie.

Contenu : Le contenu est pertinent et exact. Cependant, l'aspect mathématique n'est pas très approfondi; les exercices ne permettent pas de voir si les connaissances ont été acquises. Le contenu artistique a, lui, beaucoup plus d'ampleur et il est bien traité. En général, les exercices sont bien structurés et intéressants, quoique peu nombreux. En revanche, la création d'exercices dirigés peut favoriser l'approfondissement des notions mathématiques, principalement les transformations géométriques. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et progressive. Cependant, l'utilisation constructive de l'erreur n'est pas mise à profit. L'utilisation du logiciel est individualisée, facile et souple. L'aide fournie à l'utilisateur est pertinente. Les signaux sonores et visuels sont pertinents. Le logiciel ne comporte pas d'évaluation puisqu'il n'a pour objectif que d'explorer certains concepts de mathématique et d'arts plastiques. L'utilisation de l'ordinateur est ici pleinement justifiée. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu est conforme à celui des programmes d'études. L'utilisation du logiciel peut favoriser l'atteinte de certains objectifs des programmes de mathématique et d'arts plastiques. **Cote : A**

Facture : L'ensemble du logiciel est géré par des menus. Le logiciel fonctionne uniquement avec la souris et sans l'aide du clavier. L'utilisateur décide donc constamment de son propre itinéraire à l'intérieur des diverses activités. L'intérêt de l'utilisateur demeure soutenu, car les délais d'exécution sont très courts. L'impossibilité de sauvegarder et d'imprimer les créations artistiques des élèves diminue la polyvalence du logiciel. Le graphisme, le choix des couleurs et l'affichage du texte sont attrayants et de qualité. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Même si le logiciel est facile à utiliser, son contenu ne peut pas être modifié et il n'offre aucune fonction de gestion pédagogique. Le mode d'utilisation en facilite l'exploitation et explique bien les buts poursuivis. Par contre, il ne donne aucune instruction pour charger et lancer le logiciel ainsi que pour faire des copies de sécurité. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «Art et mathématique» a une présentation graphique sobre et esthétique. Il permet d'atteindre les objectifs fixés. Très facile à utiliser, il propose une démarche logique, tout en étant d'une grande souplesse. Il peut servir d'outil d'exploration de certains concepts en arts plastiques et en mathématique. **Cote : 5**

L'atelier d'électronique

Logiciel évalué en 1991
Version 1.5
Toronto : Interactive Image Technologies Ltd., 1990
ISBN 0-9218626-02-4

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence-mixte MEQ-CS.

Description :
«L'atelier d'électronique» est un simulateur de circuits électroniques et électriques. Il comprend deux modules : le module analogique permet de construire des circuits électriques et d'y effectuer des mesures; le module numérique permet de construire et de tester des circuits numériques. L'environnement de travail comprend une boîte de composants, une panoplie d'instruments de mesure, un espace de travail d'une dimension de neuf écrans et une zone de commandes. «L'atelier d'électronique» fournit un laboratoire complet.

Commentaires :
L'évaluation du logiciel a été réalisée avec la version qui convient aux micro-ordinateurs PC ou PS/2 d'IBM. Cependant, après examen, on constate que l'évaluation contenue sur cette notice est également valable pour la version Macintosh.

Éditeur : Interactive Image Technologies Ltd.
700 King Street, Suite 6815
Toronto (Ontario) M5V 2Y6
Téléphone : (416) 361-0333

Distributeur : Interactive Image Technologies Ltd.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Électrotechnique; électromécanique; initiation à la technologie; physique; sciences physiques.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 4 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (175 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; souris. Pour les PC ou PS/2 d'IBM : carte graphique CGA ou VGA; écran couleur.

Prix : 229,00 $ pour la version Macintosh; 350,00 $ pour la version IBM.

Modalités de licence : Licence d'utilisation pour les écoles des réseaux public et privé du Québec de la version DOS Professionnelle 2.0D ou de la version Macintosh Personnelle Plus jusqu'en décembre 1993: 150,00 $ pour un exemplaire; 85,00 $ l'exemplaire, pour cinq exemplaires ou plus.

Copie de sécurité : Non disponible.

Garantie : Non disponible.

L'atelier d'électronique

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. L'utilisation du logiciel permettra à l'élève de monter des circuits électriques et électroniques, d'étudier l'évolution des mesures et leur représentation graphique, d'apprendre les lois fondamentales de l'électricité et de l'électronique. Ce simulateur encourage l'utilisateur à suivre une démarche logique et organisée.

Contenu : Le contenu est pertinent, gradué et approprié aux objectifs du logiciel. Les élèves créent leurs propres circuits d'apprentissage et peuvent faire autant d'exercices qu'il est nécessaire, ce qui leur permet une exploration à leur rythme. Le contenu est cohérent et les modèles mathématiques sont exacts. **Cote : A**

Pédagogie : Dans ce simulateur, l'élève doit comprendre par lui-même ce qu'il voit et ce qu'il fait. La présence de l'enseignant est essentielle pour soutenir la démarche exploratoire. Pour utiliser ce logiciel, certains préalables sont nécessaires et l'élève doit les maîtriser. Le logiciel permet l'expérimentation et la pratique en électricité et en électronique. Les messages indiquent les mauvais branchements ou les coupures dans le circuit, ce qui permet un apprentissage exploratoire. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel ont un lien direct avec les objectifs qui sont définis dans les programmes d'études. Le logiciel comporte plus de composants qu'il n'est nécessaire pour l'enseignement de l'électronique et de l'électricité au secondaire. Cet environnement riche suscite la curiosité et l'imagination des élèves. La documentation ne suggère pas d'approche pédagogique. La simulation favorise l'apprentissage de la méthode scientifique. La démarche est relativement simple et ressemble aux expériences en laboratoire. **Cote : A**

Facture : «L'atelier d'électronique» est très convivial et très performant. On admire surtout la présentation réaliste des appareils de mesure. L'utilisateur peut en tout temps choisir les paramètres qu'il désire voir affichés au cours de la simulation, par exemple, le nom et la valeur des composants du circuit. Il a toujours accès à une aide en contexte (définition, rôle et unités des appareils de mesure et des composants). La page-écran est claire et sobre; l'utilisateur, d'un seul coup d'oeil, a accès aux renseignements nécessaires. Il arrive que l'on sorte du programme, sans préavis, après une manipulation qui crée une division par zéro. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration de ce logiciel en classe est relativement facile. L'adaptabilité du logiciel consiste à modifier ou à créer de nouveaux circuits électroniques. L'utilisation de l'ordinateur vient compléter la théorie et est largement justifiée. Il n'y a pas de module de gestion pédagogique, mais l'enseignant peut revoir les données que l'élève a sauvegardées sur sa disquette. La documentation, bon soutien pour l'utilisation du logiciel, ne contient pas de guide pédagogique pour l'enseignant ni de guide d'activités pour l'élève. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce simulateur est un produit de qualité que les enseignants et les élèves du 2e cycle du secondaire apprécieront. Il est un outil efficace, complet et riche sur le plan didactique. L'élève est toujours placé dans une véritable situation d'atelier, en toute sécurité, et sans qu'il y ait risque d'endommager le matériel. Les appareils de mesure réagissent exactement comme dans la réalité. L'enseignant doit concevoir les activités d'apprentissage. **Cote : 5**

Autrement dit

Logiciel évalué en 1991
Version 1.01
par Christopher Jones
Zurich : Eurocentres, 1988

Description :
Ce logiciel permet la conception d'exercices de type questions-réponses. L'utilisateur répond en ses propres termes, car le logiciel traite les réponses dans un langage courant. Il a accès à des fonctions d'assistance qui lui permettent de découvrir graduellement les réponses aux questions posées. Par contre, en mode test, il a la possibilité de réviser et de changer ses réponses.

Éditeur : Eurocentres, siège social
Seestrasse 247
Zurich SUISSE 8038
Téléphone : 011-41-1-492-50-40

Distributeur : Research Design Associates Inc.
4950, boulevard Gouin Est
Montréal-Nord (Québec) H1G 6J9
Téléphone : (514) 322-3844

Types : Éditeur d'exercices.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais, en espagnol, en allemand, en italien et en hollandais.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (37 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; imprimante facultative. Le logiciel peut être installé sur un disque rigide.

Prix : 279,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 499,95 $. Licence d'école : 279,95 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Autrement dit

Objectifs : On ne peut trouver dans le logiciel ni dans la documentation une description détaillée et précise des objectifs d'apprentissage. Ils découleront donc du contenu intégré aux banques de questions, ce qui est laissé à l'initiative de l'enseignant.

Contenu : Le contenu est très limité au départ et sert à titre d'exemple seulement. Les exemples ne sont pas appropriés au Québec. Cependant, la possibilité d'ajouter des banques de questions permet de croire qu'on peut concevoir un contenu assez détaillé sur un sujet donné. La limite est l'imagination de l'enseignant. D'une organisation assez simple, le logiciel peut permettre à l'utilisateur d'acquérir des habiletés définies. La qualité de la langue est bonne. Aucun stéréotype ne se trouve dans le logiciel ni dans la documentation. **Cote : B**

Pédagogie : En tout temps, l'enseignant peut modifier le contenu des banques. En revanche, il lui est impossible de changer les messages de rétroaction. Le logiciel reconnaît les réponses données dans un langage courant (ex. : «As-tu faim? Oui, je mangerais.»). En revanche, il ne donne pas d'information pour diagnostiquer les difficultés rencontrées par les utilisateurs et ne permet donc pas de recommander les correctifs qui s'imposent. Il existe une fonction graphique, mais la documentation demeure muette à ce sujet. On peut imprimer immédiatement les résultats, sans toutefois pouvoir les sauvegarder sur disquette. **Cote : C**

Programmes d'études : Le but du logiciel est d'amener l'utilisateur à créer ses propres exercices, mais les objectifs d'apprentissage tout comme la démarche pédagogique sont sous la responsabilité de l'enseignant. Le logiciel ne possède pas les attributs nécessaires pour faciliter les démarches pédagogiques qui sont proposées dans les programmes d'études. Il demeure toutefois un bon outil pour corriger une notion incomprise ou pour en renforcer la compréhension. **Cote : B**

Facture : Le logiciel, facile à utiliser, ne possède pas de fichier contenant les caractères français. La couleur n'a peu ou pas d'influence sur l'apprentissage. Le son n'est pas présent. Il n'y a aucune possibilité de sauvegarder les exercices non terminés ou les résultats des utilisateurs. Les éléments graphiques sont absents des tableaux de présentation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut en tout temps créer ou modifier les fichiers. C'est une des forces du logiciel. En utilisant les crochets et les parenthèses, l'enseignant peut délimiter les parties facultatives ou substitutives des réponses acceptables. La documentation ne comprend ni guide pédagogique ni guide d'activités. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est relativement facile à utiliser pour créer des activités d'enseignement assisté par ordinateur. Sa force réside dans l'analyse des réponses données dans un langage courant, mais il ne permet pas de sauvegarder les résultats des utilisateurs, ce qui est sa faiblesse majeure. Il est impossible à l'enseignant de suivre les progrès des élèves. **Cote : 4**

La boîte noire

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par William R. Ground
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1991
(Séraphim)

Description :
Ce didacticiel de simulation permet d'amener les élèves de 4e secondaire à s'interroger sur les diverses étapes de la méthode scientifique. Grâce à une analogie avec l'expérience de Rutherford, on peut observer les liens entre l'observation, l'hypothèse et la vérification par l'expérience, comme le veut la démarche pédagogique des nouveaux programmes de sciences physiques. Il n'y a pas de guide pédagogique à l'intention de l'enseignant.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Simulation; jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques; physique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (2 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Autorisation de reproduction accordée à l'école ou à l'établissement qui a acquitté les droits d'utilisation.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

La boîte noire

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage ne sont pas présentés à l'écran ou dans le feuillet. Ce didacticiel de simulation permet d'acquérir des habiletés «scientifiques» inductives par la recherche d'une solution acceptable à un problème donné. Il fait appel à la rigueur inteilectuelle et à l'ingéniosité de l'élève afin de trouver la solution exacte, ce qui l'oblige à s'interroger sur sa démarche.

Contenu : Ce logiciel de simulation présente à l'élève deux types de boîtes noires qui cachent soit un motif géométrique, soit quatre atomes en position qu'il doit découvrir. Pour résoudre le problème, il dispose de particules qu'il peut projeter dans la boîte. Puis, en étudiant leur réaction et en faisant appel à ses capacités intellectuelles de déduction, il devra trouver la forme de l'objet ou la position des atomes dans la boîte. Il peut à la fin comparer son résultat avec celui de la boîte lorsqu'elle s'ouvre. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique utilise une méthode de résolution de problèmes appropriée aux sciences. La collecte de données, leur traitement et la formulation d'hypothèses conduiront lentement l'élève vers la solution du problème. La méthode par tâtonnement orientera l'élève jusqu'à la dernière vérification qui s'effectue à l'ouverture de la boîte. On peut se servir de cette activité pour amorcer une discussion sur la démarche scientifique et expérimentale, au début de l'année scolaire. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel de simulation respecte deux des grands objectifs généraux des programmes de sciences physiques, soit d'une part de favoriser l'acquisition d'une structure mentale scientifique au moyen de l'expérimentation ou de la simulation et d'autre part de développer un mode de pensée inductif. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel, facile à utiliser, ne nécessite pas de connaissances particulières de la micro-informatique. La présentation à l'écran est agréable et facile à suivre. Mais on déplore que l'on ne puisse faire marche arrière sans devoir tout recommencer à zéro en ce qui concerne les règles et les renseignements relatifs au fonctionnement de la simulation. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Pour intégrer ce logiciel en classe, il faut que l'enseignant s'engage à remplir deux conditions : d'abord, rédiger un guide pédagogique, puis soulever une discussion en classe sur la démarche que les élèves ont utilisée pour résoudre les problèmes qui leur ont été présentés. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel, malgré certaines faiblesses, constitue une amorce intéressante s'il est utilisé pour amener une réflexion sur la méthode expérimentale mise de l'avant dans les nouveaux programmes de sciences physiques. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1349

Carmen Sandiego dans le monde

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Dane Bigham, Lauren Elliot et Gene Portwood
Rueil-Malmaison : Broderbund France, 1990

Description :
«Carmen Sandiego dans le monde» est un jeu qui invite l'utilisateur à s'introduire dans l'univers des escrocs. Il devient un détective qui devra, par différentes mises en situation, suivre la trace d'escrocs en parcourant le monde. C'est à l'aide d'énigmes à résoudre et d'indices qu'il pourra se déplacer dans le monde entier afin de capturer Carmen Sandiego et ses acolytes. L'utilisateur devra se servir de ses connaissances personnelles pour résoudre les énigmes. La documentation offre un atlas de poche. Les niveaux de difficultés (il y en a cinq) augmentent selon le résultat obtenu par l'utilisateur-détective.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Broderbund France
81, rue de la Procession
92500 Rueil-Malmaison FRANCE

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Sciences humaines.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (40 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA, EGA, VGA ou Hercules; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Non disponible sous licence scolaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Carmen Sandiego dans le monde

Objectifs : Ce jeu d'intrigue consiste à trouver des criminels à l'aide d'indices. Les objectifs, bien que non définis, sont faciles à déduire. Le logiciel favorise, à l'aide du jeu, l'acquisition de connaissances théoriques en histoire, en géographie et en architecture. La réussite du jeu permet d'atteindre les objectifs d'apprentissage.

Contenu : Le contenu est pertinent et convient aux champs d'intérêt de l'utilisateur. Le contenu est présenté de façon logique; il est appuyé d'illustrations graphiques attrayantes et d'explications appropriées. Bien qu'en général le contenu soit exact et précis, certaines données exigent une mise à jour. La syntaxe de certains textes est à corriger dans le logiciel et dans la documentation : ce défaut est attribuable à une traduction trop littérale de l'anglais au français. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique (induction-déduction) est soutenue de façon constante par des messages de renforcement et une bonne interactivité. Cette démarche est stimulante et pourra motiver les élèves à acquérir des connaissances de base dans les domaines à l'étude (histoire, géographie, architecture). Parce que le logiciel privilégie une démarche dynamique et originale du traitement de l'information, l'utilisation du micro-ordinateur est tout à fait justifiée. **Cote : B**

Programmes d'études : Bien que le logiciel n'ait pas été conçu pour un programme en particulier, il peut très bien servir d'outil de soutien ou d'enrichissement en sciences humaines, car il favorise l'acquisition de connaissances et le développement de la logique. Son contenu ainsi que la démarche pédagogique qu'il privilégie sont conformes à la philosophie des programmes de sciences humaines. **Cote : A**

Facture : La vitesse d'exécution et les effets sonores du logiciel peuvent être ajustés. Les consignes sont claires et simples. Le logiciel est facile à manipuler. La mise en pages dans la superposition des menus est soignée et aérée, ce qui permet à l'utilisateur de trouver facilement l'information dont il a besoin. La qualité des dessins, l'harmonie des couleurs ainsi qu'une animation originale sont des éléments qui en font un outil agréable à manipuler. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Bien que le logiciel n'offre pas la possibilité d'être configuré et adapté à plusieurs groupes d'utilisateurs et qu'il ne comprend aucun module de gestion pédagogique (traces des cheminements des élèves, méthodes utilisées), il demeure intéressant, car il favorise l'interaction de même que la coopération. Il s'agit d'un outil complémentaire autonome, qui n'exige aucune intervention ni aucun travail supplémentaire de la part de l'enseignant. Sa documentation, bien qu'elle soit attrayante, nécessite quelques corrections syntaxiques. On note également quelques anglicismes. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : La structure simple et organisée du logiciel permet une utilisation qui nécessite peu d'encadrement de la part de l'enseignant. Ce logiciel valorise le travail en équipe et la coopération, même s'il est surtout utilisé par un seul élève. La présentation à l'écran est esthétique, ce qui en fait un logiciel attrayant et stimulant pour l'utilisateur. La documentation devrait être révisée sur les plans lexical et syntaxique. Ce logiciel constitue un outil complémentaire riche et passionnant qui peut être intégré en classe. **Cote : 4**

Compte vite

Logiciel évalué en 1991
Version 1.1
par Guy Séguin
Montréal : Société GRICS, 1990
ISBN 2-89345-169-1

Description :
Destiné aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle du secondaire, cet exerciseur propose un jeu qui consiste à se rendre à la sortie d'un labyrinthe. En chemin, l'utilisateur effectue mentalement des opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication, division) ou des suites d'opérations sur des nombres naturels, des nombres entiers et des expressions algébriques. Il travaille en tenant compte des paramètres que son enseignant ou lui-même a déterminés.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Société GRICS
5100, rue Sherbrooke Est, 4e étage
Montréal (Québec) H1V 3R9
Téléphone : (514) 251-3700

Distributeur : Société GRICS

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (15 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (17 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (17 pages); 1 guide d'intégration.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; écran couleur; carte graphique CGA; imprimante facultative.

Prix : Communiquer avec le distributeur.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Compte vite

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont bien précisés dans le guide de l'enseignant et dans celui de l'élève. Ils sont adaptés aux utilisateurs. La réussite du jeu permet à l'enseignant de juger de l'atteinte des objectifs.

Contenu : Le contenu convient aux utilisateurs visés et permet d'approfondir la matière à l'étude. Les exercices, sous forme de jeu, sont variés et gradués. Ils peuvent être adaptés au niveau de compréhension des utilisateurs en modifiant certains paramètres. Les exercices portent sur les nombres de 0 à 9 pour ce qui est des tables d'addition et de multiplication. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique (questions-réponses) permet d'atteindre les objectifs poursuivis. Des points sont accordés selon l'exactitude des réponses et la vitesse d'exécution. Les résultats sont accessibles à l'élève et à l'enseignant. L'interactivité constante favorise l'apprentissage. Un message de renforcement paraît après une bonne réponse. S'il y a eu erreur, la bonne réponse est donnée immédiatement. L'utilisation de l'ordinateur est pertinente. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes à ceux des programmes de mathématique. Ce logiciel convient comme activité complémentaire ou de perfectionnement. **Cote : A**

Facture : Les menus et les fonctions sont simples. Les réponses viennent rapidement. Le lancement du logiciel est mal défini. L'utilisateur règle le temps de réponse et il sait en tout temps où il en est. Ce logiciel est fiable et sa présentation à l'écran est excellente. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est facile à utiliser. Le guide pédagogique est pratique. L'usage du logiciel demande peu de temps de préparation à l'enseignant. L'utilisateur peut travailler seul ou en équipe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est intéressant pour tous les élèves qui veulent se perfectionner. Il est bien fait et pratique. C'est un exerciseur qui utilise le jeu pour approfondir des connaissances. Il constitue un outil pédagogique complémentaire intéressant. **Cote : 5**

Défi-écriture

Logiciel évalué en 1991
Version 2.1
par Monique Dumas et Wesley Davis
Montréal : Québit logiciels inc., 1989
ISBN 2-920634-07-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Défi-écriture» est un logiciel-outil de mise en pages qui permet d'insérer des textes et des figures dans des journaux, bandes dessinées, calendriers, cartes de souhaits et affiches. Il peut importer des fichiers de traitement de texte et d'éditeur graphique de format courant et il offre des fonctions de création et d'édition de texte. Cependant, l'impression est uniquement de type graphique. Il est destiné plus particulièrement aux écoliers et aux élèves de 1er cycle du secondaire.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Québit logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 3G2
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit logiciels inc.

Types : Éditeur électronique.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm) ou 3 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (108 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette; imprimante; carte graphique CGA; écran couleur; souris et disque rigide facultatifs. Ce logiciel est aussi offert en version réseau.

Prix : 90,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 90,00 $, pour le premier exemplaire; 5,00 $ pour chaque exemplaire supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Défi-écriture

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

Ce logiciel est assez puissant. Il permet de traiter des quantités suffisantes de données (16 pages), mais dans un seul fichier à la fois. Il affiche plusieurs types de caractères, sauf les majuscules accentuées et les symboles scientifiques. Il permet d'effectuer plusieurs types de mise en pages, en noir et blanc seulement et sans nuance de gris. Il ne fournit pas d'outil de précision pour la mise en forme du document. Le traitement de données se fait aisément. L'éditeur de texte, sans être puissant, est efficace. On y trouve les fonctions de recherche et de remplacement. Certaines opérations sont lentes.

Cote : A

Capacité d'impression :

L'utilisateur peut choisir d'imprimer un document en entier ou en partie (une page à la fois ou un groupe de pages à la fois). L'impression se fait en mode graphique seulement, ce qui est lent. Le choix de l'impression est minimal (aucune possibilité de modifier les paramètres). On peut choisir des caractéristiques pour différentes parties de texte (types de caractères, interlignes, soulignement). Le logiciel accepte quelques types d'imprimante matricielle. Avant l'impression, l'utilisateur peut visualiser un document à l'écran, une page à la fois sur trois échelles différentes.

Cote : A

Facture :

Le logiciel est fiable et protégé suffisamment contre les fausses manoeuvres. Le fonctionnement est d'une certaine souplesse; les commandes peuvent être transmises par le clavier ou par la souris. L'utilisateur ne peut atteindre les fonctions du système d'exploitation sans sortir du logiciel. Les pages-écrans sont agréables à l'oeil et les explications sont simples.

Cote : A

Adaptabilité :

«Défi-écriture» permet d'importer et d'exporter des fichiers de textes et des fichiers de graphiques de type courant (ASCII, Mégatexte et les fichiers «paint»). Il s'adapte aux différentes configurations proposées par les ordinateurs de type MS-DOS (unités de disquette, écran, cartes graphiques). Cependant, comme il a été programmé pour une carte graphique minimale, il n'exploite pas les capacités de précision et de couleur qu'offrent les cartes plus performantes. Le logiciel comprend un module de communication qui permet de transmettre le contenu d'un document, mais non sa mise en pages.

Cote : A

Convivialité :

Le mode d'installation du logiciel n'est pas clairement expliqué dans la documentation. Une période d'adaptation sera nécessaire à l'utilisateur avant qu'il ne maîtrise le logiciel. Les commandes et les fonctions deviennent ensuite faciles à utiliser. Les menus sont clairs et bien structurés. Tout au long de son utilisation, le logiciel affiche des messages d'aide et des messages d'erreurs. La documentation contient une partie tutorielle qui facilite l'apprentissage du logiciel. Elle comprend également une série d'activités d'apprentissage à l'intention des utilisateurs.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique :

Ce logiciel permet de concevoir des activités d'apprentissage variées et riches qui touchent l'ensemble des programmes d'études. Cependant, il demande à l'enseignant beaucoup de préparation et de manipulation (ex. : grand nombre de disquettes) avant d'être laissé aux utilisateurs. Malgré tout, c'est une aide pédagogique complémentaire appréciable.

Cote : B

Synthèse de l'évaluation :

«Défi-écriture» fait bien ce qu'il propose. C'est un bon soutien à l'enseignement et un bon outil de motivation à l'écriture et à l'organisation d'un message écrit. Il permet à l'utilisateur de mettre en valeur sa créativité, son imagination et son sens de l'organisation spatiale. Cependant, la documentation présente certaines faiblesses. Ce logiciel vaut le temps et les efforts qu'on y consacre.

Cote : 5

Elmo international

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par l'Association française pour la lecture
Paris : Association française pour la lecture, 1991

Description :
Destiné à l'apprentissage initial de la lecture, le logiciel permet de créer des jeux et des exercices de lecture, de traiter des textes et d'en faire l'analyse. Il peut produire plusieurs types d'exercise ou de jeu (jeux de mémorisation, phrases à ordonner, tests de vitesse de lecture, etc.) à partir de textes existants ou créés par l'utilisateur. Un dictionnaire, une grammaire comparée et des données statistiques permettent d'analyser les textes. Les fonctions de gestion pédagogique renseignent sur les résultats obtenus aux divers exercices et sur le temps que l'utilisateur y a consacré.

Commentaires :
Le logiciel offre le choix de la langue d'affichage qui fait l'objet de l'apprentissage (français, anglais, espagnol, italien, allemand, portugais, hollandais). Un seul exemplaire du logiciel permet d'installer le programme sur cinq appareils.

Éditeur : Association française pour la lecture

Distributeur : DV Éditeurs
1024, boulevard Saint-Joseph, bureau 2
Montréal (Québec) H2J 1L1
Téléphone : (514) 522-6050

Types : Éditeur d'exercices; analyseur de textes.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes; alphabétisation.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire; anglais, au primaire; anglais, au secondaire; anglais, langue seconde, au primaire; anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 cm); 6 fascicules (43 pages chacun).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; 1 disque rigide et 1 unité de disquette; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur; imprimante.

Prix : 625,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Elmo international

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

Ce logiciel permet de créer des exercices et des jeux variés. Il fournit aussi différents modes d'analyse de texte. Signalons la rapidité et la facilité de préparation et d'exécution des exercices et des jeux. Ce logiciel permet d'afficher les caractères en deux grosseurs. Les fonctions d'édition sont limitées. Au moment de la préparation des exercices, on découvre que ce logiciel n'est pas toujours adapté au traitement de textes longs. Durant l'exécution des exercices, il n'analyse pas les réponses de l'utilisateur, ce qui serait intéressant pour l'apprentissage de la lecture.

Cote : B

Capacité d'impression :

Le logiciel offre des possibilités très limitées quant à l'exploitation de l'imprimante; il ne contient aucun filtre. Toutefois, étant donné qu'il n'utilise qu'un seul type de caractères, il ne permet pas l'emploi du soulignement, des caractères gras ou des caractères italiques; l'impression se fera convenablement sur toute imprimante qui donne accès à un jeu étendu de caractères. Les paramètres d'impression déterminent le nombre de lignes par page et les marges du texte. Il est aussi possible d'imprimer les caractères en double largeur, si l'imprimante le permet.

Cote : C

Facture :

Le logiciel fonctionnera bien si l'ordinateur est doté d'une mémoire suffisante. La présence de programmes utilitaires qui réduisent la mémoire vive disponible à moins de 640 ko peut faire bloquer le logiciel en cours de fonctionnement. Le choix des options des menus peut se faire selon diverses modalités (souris, touches de déplacement, nombres), ce qui augmente la souplesse du logiciel. L'utilisation d'un autre programme pour avoir accès aux caractères accentués est préférable. Le logiciel gère la copie, l'édition ou la suppression de fichiers. La présentation à l'écran est agréable et fonctionnelle.

Cote : B

Adaptabilité :

Le logiciel permet de récupérer ou de sauvegarder des textes en code ASCII. Seuls les traitements de texte qui produisent ce code standard permettront l'importation ou l'exportation des textes produits. Sur des appareils rapides qui fonctionnent, par exemple, à 25 MHz, les résultats aux tests de vitesse sont faussés. On trouve peu d'information sur le type de souris à utiliser et sur les possibilités de mise en réseau. Le logiciel nécessite absolument l'emploi d'un disque rigide et d'une unité de disquette de 9 cm.

Cote : C

Convivialité :

L'installation du logiciel est facile, mais peu flexible. La clarté, la logique et la cohérence des menus en rendent l'utilisation aisée. Par ailleurs, la signification des rares messages à l'utilisateur n'est pas toujours claire et le logiciel n'offre pas de fonction d'assistance. Il est facile à faire fonctionner, mais l'utilisateur est laissé à lui-même parce que la documentation est peu détaillée, mal structurée; elle offre peu de moyens de repérage. En ce sens, le soutien de l'enseignant est nécessaire pendant la période d'initiation.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique :

Le logiciel permet de produire des exercices et des jeux variés et significatifs pour des débutants en lecture ou pour des analphabètes. Il permet de rejoindre un grand nombre d'utilisateurs. Il est intéressant, entre autres choses, parce qu'il permet de produire des exercices imprimés. Cependant, la capacité limitée d'adaptation à diverses configurations d'appareils diminue les possibilités d'intégration du logiciel en classe. Le logiciel fournit rapidement des explications claires qui facilitent le suivi du cheminement de l'utilisateur.

Cote : B

Synthèse de l'évaluation :

Ce logiciel est un éditeur intéressant d'exercices et de jeux variés pour l'apprentissage de la lecture. Il fournit aussi des outils d'analyse de texte efficaces et pertinents. Facile à installer et à utiliser, il demandera un soutien constant au moment de l'initiation à cause des faiblesses de la documentation. Malgré certaines limites du point de vue de l'édition et de l'impression des textes, ce logiciel reste intéressant pour la production d'exercices imprimés. Les exigences particulières liées à la configuration des appareils peuvent restreindre les possibilités d'utilisation.

Cote : 4

Numéro de catalogue : 1353

L'équilibre chimique

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Serge Carrier et Françoise Crevier
Montréal : PUCE inc., 1989
ISBN 2-89263-047-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Le logiciel est constitué de cinq modules qui permettent successivement de saisir le concept d'équilibre, de découvrir l'expression de la constante d'équilibre par une approche inductive, d'explorer la loi de Le Chatelier en modifiant les divers facteurs d'équilibre (concentration, pression, température et présence d'un catalyseur), d'étudier l'effet produit par la modification des différents facteurs sur la valeur numérique de la constante d'équilibre et, enfin, d'appliquer les différents concepts d'équilibre à la résolution de problèmes concrets.

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (59 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (16 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 512 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante; souris facultative; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide. Ce logiciel est aussi offert en version réseau.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école. Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'équilibre chimique

Objectifs :

Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le logiciel et dans la documentation. La rétroaction permet à l'élève de déterminer correctement la relation mathématique précise pour établir la grandeur de la constante d'équilibre. Cependant, de la qualité des directives fournies par l'enseignant dépend la réussite des exercices et, par conséquent, l'atteinte des objectifs. La démarche qui est privilégiée est logique, claire et évidente et ce, aussi bien dans le logiciel que dans la documentation.

Contenu :

Dans chacune des pages qui paraissent à l'écran, il y a peu d'explications relatives à la marche à suivre pour faire les exercices qui sont proposés. L'information est à jour et convient aux utilisateurs. Les modèles sont simples, exacts, précis et conformes au système international d'unités. On note un bon équilibre entre la qualité et la quantité des manipulations. Le contenu est bien traité. On constate un manque d'exercices d'évaluation des apprentissages à la fin de chacun des modules; seul le dernier module en contient un certain nombre. La structuration du contenu est cohérente et favorise l'apprentissage. Le logiciel est exempt de stéréotypes; il est présenté dans un français correct.

Cote : B

Pédagogie :

La durée du programme du logiciel est raisonnable. Ce type de logiciel complète bien une démarche pédagogique axée sur l'approche scientifique. Il n'y a aucune activité préparatoire ni définition de termes. L'interactivité est bonne. Comme tout simulateur de phénomènes scientifiques, «L'équilibre chimique» impose une méthode de recherche par tâtonnement et par analyse, soit l'approche scientifique. Des fonctions d'assistance sont présentes, tout comme une confirmation de choix quant aux manoeuvres risquées. Aucune fonction d'évaluation n'est intégrée au logiciel. Les possibilités du micro-ordinateur sont bien exploitées.

Cote : B

Programmes d'études :

Les objectifs et le contenu sont conformes à ceux du programme de chimie de 5e secondaire. Enfin, il y a concordance entre la démarche pédagogique et celle qui est privilégiée dans le programme d'études.

Cote : A

Facture :

Les explications sont claires et les menus sont pertinents et logiques, mais de nombre limité. Les pages-écrans sont parfois difficiles à interpréter. Le fonctionnement du logiciel est rapide, mais on peut régler le rythme de déroulement des pages-écrans. Il est possible de configurer l'imprimante, mais non l'écran. Les graphiques et les caractères sont pertinents. Il n'y a ni couleur ni son. C'est un logiciel fiable. Les possibilités de l'ordinateur sont bien exploitées.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique :

La maîtrise du logiciel s'acquiert assez facilement; il y a de nombreux exemples d'interactivité. L'élève a accès à un nombre fixe de systèmes chimiques. Le logiciel prévoit des activités connexes sous forme de questions appropriées à l'apprentissage du contenu. Le logiciel permet de travailler seul ou en équipe de deux. La documentation est complète : installation, utilisation, configuration, approches pédagogiques, contenu, références, questionnaire.

Cote : B

Synthèse de l'évaluation :

Ce logiciel suit une démarche logique qui permet la maîtrise d'un contenu précis, exact, cohérent et en rapport avec les objectifs liés au programme de chimie de 5e secondaire. De facture agréable, il se distingue par sa performance et sa fiabilité. La documentation ainsi que les activités connexes complètent le logiciel. Du point de vue pédagogique, il est surtout remarquable par la qualité de l'interactivité. Il n'y a ni renforcement ni exercices d'évaluation des apprentissages à la fin de chaque module. On trouve peu d'éléments motivants, mais, dans l'ensemble, ce logiciel est satisfaisant.

Cote : 4

Numéro de catalogue : 1354

Exalgo

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Marco Guay et Ronald Quirion
Thetford Mines : Logiciels Action inc., 1990
ISBN 2-9801513-2-7

Description :
«Exalgo» s'adresse principalement aux élèves qui suivent le cours d'introduction à la science de l'informatique. Il permet de visualiser chaque instruction à propos d'un algorithme, de voir l'évolution du contenu des variables et de comprendre les trois structures de base, soit la séquence, la sélection et la répétition.

Éditeur : Logiciels Action inc.
159-A, rue Notre-Dame Nord
Thetford Mines (Québec) G6G 2S1
Téléphone : (418) 338-6162
Télécopieur : (418) 338-2226

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Introduction à la science de l'informatique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (83 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; carte graphique CGA, VGA, EGA ou Hercules; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 89,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 200,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Exalgo

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement énoncés. L'utilisation du logiciel permettra à l'élève de visualiser l'exécution d'un algorithme, d'apprendre à structurer un programme, de voir l'évolution du contenu des variables et de comprendre les trois structures de base. Il oblige l'élève à suivre une démarche organisée.

Contenu : Le contenu est bien adapté aux utilisateurs visés. Il permet d'atteindre graduellement les objectifs. Il convient aux champs d'intérêt et au rythme d'apprentissage des élèves. Des exemples simples et gradués sont correctement présentés. Le système international d'unités n'est pas utilisé. Il y a concordance entre les objectifs d'apprentissage et les exercices proposés. La structuration du contenu suit des règles de présentation qui favorisent l'apprentissage. Des termes bien choisis sont utilisés dans les différents menus. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique du logiciel, cohérente, systématique et progressive, favorise un mode d'apprentissage à caractère déductif. L'ordinateur décèle les erreurs et affiche alors un message, mais sans donner d'explications. La documentation permet de comprendre les causes des erreurs. Il n'y a aucune possibilité d'évaluer les apprentissages. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et la démarche pédagogique du logiciel correspondent à ceux que vise le programme d'études. Le contenu est équivalent à celui que propose le programme d'études quant aux algorithmes et aux structures de base. Il permet, à l'aide d'un nombre minimal de primitives, de visualiser la marche d'un programme informatique dans la mémoire vive de l'ordinateur. **Cote : A**

Facture : Les menus et les sous-menus jumelés à des indications mnémoniques facilitent grandement l'interactivité. Des fonctions d'assistance et de gestion des fichiers seraient souhaitables. Occupant peu d'espace en mémoire, le logiciel permet de bien gérer le temps de travail. L'entrée de données à l'aide d'un clavier accentué s'effectue rapidement. Le transfert de fichiers ASCII est impossible. Le logiciel peut être utilisé avec un grand nombre d'imprimantes. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel convient strictement au cours d'introduction à la science de l'informatique. Les activités de prolongement choisies par l'enseignant ou par les élèves permettront d'atteindre les objectifs d'apprentissage. Le travail en équipe favorisera la coopération. La documentation est claire, mais il faudrait y ajouter un guide pédagogique à l'intention de l'enseignant. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel de simulation est intéressant à bien des points de vue. Il répond à des objectifs bien précis du cours d'introduction à la science de l'informatique en ce qui concerne les variables, les boucles et la récursivité. Ce logiciel peut servir d'introduction ou de soutien aux notions à l'étude. Il est souple, performant et il est facile à utiliser. Malgré l'absence d'un guide pédagogique, on en recommande l'intégration en classe, car il permet de se familiariser, étape par étape, avec un programme informatique. **Cote : 5**

Fonctions et fractions

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par An Duong Hong et Claude Laverdure
Montréal : CRAPO inc., 1990
(Tam tam)
ISBN 2-89401-045-1

Description :
Ce didacticiel s'adresse aux écoliers de 2e cycle ainsi qu'aux élèves de 1er cycle du secondaire. Il pourrait aussi servir à l'éducation des adultes. Le logiciel, comme son titre l'indique, se divise en deux modules : fonctions et fractions. Pour chacun des modules, l'utilisateur doit réussir une série d'exercices qui ont quatre degrés de difficultés. Le deuxième module lui permet de visualiser les proportions équivalentes aux fractions données, ainsi qu'au pourcentage proposé. Un petit module de gestion pédagogique permet à l'enseignant de conserver les résultats de l'utilisateur.

Commentaires :
Si l'unité de disquette B est de format 9 cm, l'installation du logiciel nécessite des étapes de travail supplémentaires qui ne sont pas expliquées dans la documentation.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire: 125,00 $ par école. Licence d'école: 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Fonctions et fractions

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation, mais non dans les pages-écrans. Le logiciel aide l'utilisateur à explorer la logique de transformation des nombres ainsi que la visualisation des fractions.

Contenu : Le contenu est pertinent et gradué en quatre degrés de difficultés. L'utilisateur peut progresser à son rythme, sans crainte de s'ennuyer. Le contenu recouvre sommairement les chapitres du programme d'études se rapportant aux fractions. Il y a une faute d'orthographe dans un message qui annonce la réussite ou l'échec aux tests. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est traditionnelle et axée sur la réussite par tâtonnement. Elle est inductive parce qu'elle n'informe pas l'utilisateur sur la façon de réaliser les opérations mathématiques. Il ne peut pas recommencer lorsqu'il fait une erreur. Le logiciel ne permet ni rétroaction ni analyse des résultats. Il ne décèle donc pas les faiblesses et les erreurs des utilisateurs. Le mode d'évaluation est sobre, classique. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage sont conformes à ceux que visent les programmes d'études. Par contre, ils ne recouvrent pas l'ensemble du contenu se rapportant aux fractions. La démarche pédagogique n'est pas précisée. Les approches pédagogiques ne sont pas exploitées. Le logiciel ne contient pas de guide pédagogique. **Cote : B**

Facture : Les utilisateurs ne se servent que d'un minimum de touches sur le clavier. Les entrées et les messages sont clairs et précis. Le menu est pertinent et permet de saisir l'ensemble des fonctions offertes, mais il n'y a pas d'information qui permet à l'utilisateur d'y accéder. L'enseignant ne peut pas ajouter d'autres exercices. L'utilisateur n'a pas accès à des fonctions d'assistance et ne peut configurer l'imprimante. Le graphisme est de bon goût; il appuie bien les apprentissages. L'utilisateur maîtrise en tout temps son temps de réponse. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel s'adapte à divers niveaux de compréhension. Le contenu du logiciel ne peut être modifié. Le temps de réponse ne pouvant être prédéterminé, cela peut gêner l'enseignant qui aime connaître la vitesse de progression des élèves. Le logiciel n'offre pas d'activités de prolongement ni d'explications quant au cheminement dans chaque page-écran. Il ne contient pas de fonction d'assistance. Les résultats des évaluations ne peuvent être imprimés. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «Fonctions et fractions» permet d'atteindre les objectifs pour lesquels il a été conçu. Les possibilités de l'ordinateur ne sont pas exploitées au maximum. Les points forts du logiciel sont qu'il permet à l'utilisateur de progresser à son propre rythme et de visualiser une notion aussi abstraite que les fractions. Son point faible touche le peu d'importance qui est accordée à la gestion pédagogique. **Cote : 4**

Frises et modèles

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Robert Boivin et Denis Coulombe
Montréal : CRAPO inc., 1990
(Les petites espadrilles)
ISBN 2-550-01329-3

Ce logiciel a fait l'objet d'une entente de licence mixte MEQ-CS.

Description :
Ce didacticiel permet de reproduire des modèles et de compléter des suites. Présenté en trois modules différents comprenant chacun huit degrés de difficultés, il aide l'utilisateur à reconnaître le nombre comme une des propriétés d'un ensemble d'éléments. Il peut être un outil intéressant pour développer l'orientation spatiale et pour comprendre la composition de séquences rythmiques.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 39,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 100,00 $. La collection «Les petites espadrilles», qui comprend sept logiciels, est offerte en licence au prix de 330,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Frises et modèles

Objectifs : Le logiciel présente une démarche organisée, ce qui facilite l'atteinte des objectifs d'apprentissage et permet même de les dépasser. L'un des objectifs qui est défini dans le guide devrait se lire ainsi : «Compléter une suite, reproduire un modèle» au lieu de «Compléter une suite».

Contenu : Le contenu est simple. Les modèles sont faciles à comprendre et les exercices nombreux et gradués suscitent un intérêt constant, tout en respectant le rythme d'apprentissage des écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel offre une approche constructive dans la mesure où l'utilisateur ne peut pas poursuivre son cheminement sans effectuer la correction de l'erreur qu'il a commise. Cette particularité permet une bonne interactivité. Les commandes sont simples. L'utilisateur peut évoluer à son rythme. Le programme présente des renforcements appropriés; dans le premier module, ils sont inexistants. On remarque l'absence d'explications qui permettraient un suivi. La page-écran demande quelquefois une lecture de droite à gauche. Dans l'ensemble, ce logiciel propose une démarche significative d'apprentissage. **Cote : B**

Programmes d'études : La démarche pédagogique du logiciel est conforme à celle que le programme d'études privilégie. Toutefois, elle n'est pas décrite dans la documentation. **Cote : B**

Facture : Maintes fois, l'écolier peut utiliser seul le logiciel, parce que les instructions sont simples. Il maîtrise bien le déroulement des exercices. Cependant, il doit parfois enregistrer ses réponses de droite à gauche. Il est impossible de valider les réponses de l'écolier et de les vérifier. Globalement, le graphisme est attrayant et bien structuré. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'installation du logiciel au moyen d'un seul lecteur, telle que décrite dans la documentation, constitue une tâche ardue pour l'utilisateur. La documentation n'est très certainement pas rédigée pour l'écolier. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, ce logiciel est de bonne qualité. Son utilisation peut certainement favoriser l'atteinte des objectifs d'apprentissage proposés aux écoliers de 1er cycle. Pour les élèves plus âgés, ce logiciel devient une occasion de dépassement. **Cote : 5**

Héros

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Danielle Lefebvre et Serge Béchard
Montréal : Québit logiciels inc., 1990
ISBN 2-920634-23-11

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel s'adresse aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle du secondaire. Il permet la création de récits d'aventures fantastiques où l'utilisateur choisit le rôle du héros qu'il incarne. Il entreprend alors son aventure selon les choix fixés par les auteurs. L'action se déroule à partir d'un document imprimé ou directement à l'écran. Un mode maître permet de structurer et de créer différents récits d'aventures.

Commentaires :
Les faiblesses relevées lors de l'évaluation réalisée en 1991 ont été corrigées. Cette notice en tient compte.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Québit logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit logiciels inc.

Types : Jeu; aide à la production d'un récit.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (25 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 384 Ko; 2 unités de disquette; écran couleur ou monochrome; carte graphique CGA; imprimante.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 79,00 $. Licence de commission scolaire : 69,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Héros

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage ne sont pas clairement formulés à l'écran. Toutefois, ils le sont dans la documentation. La réussite du jeu facilite, jusqu'à un certain point, l'atteinte des objectifs. L'utilisation du logiciel permet de suivre une démarche organisée d'apprentissage de la création d'un récit d'aventures.

Contenu : Le contenu est traité suffisamment en profondeur. La structuration du contenu suit des règles de présentation et un rythme qui favorisent l'apprentissage. **Cote : B**

Pédagogie : La configuration du logiciel favorise une démarche pédagogique qui permet l'apprentissage, mais l'absence de renforcement et de rétroaction peut occasionner une certaine confusion par rapport au but visé. Il y a absence de fonction d'évaluation. Les possibilités du micro-ordinateur sont bien exploitées. L'utilisateur peut même constituer des banques de textes et de questions pour l'aider à créer des récits d'aventures. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage sont conformes à ceux des programmes de français pour ce qui est de la rédaction des récits d'aventures. La démarche pédagogique rejoint celle qui est définie dans les programmes d'études. L'approche pédagogique utilisée est logique et progressive. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel n'est pas toujours facile à utiliser. Il n'y a pas d'interaction possible avec d'autres logiciels. Le graphisme, les couleurs et le texte à l'écran sont de qualité. La vitesse d'exécution est bonne. Pour la lecture, l'utilisateur a accès à une fonction d'assistance. Le traitement de texte intégré permet à l'utilisateur de rédiger son récit. Les fonctions de cet outil sont cependant limitées. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut créer ou modifier le contenu des fichiers. Ce logiciel ne prévoit aucune activité connexe, mais il permet de travailler seul ou d'échanger avec le logiciel. La documentation en facilite l'utilisation. Toutefois, on n'y retrouve aucun index des mots clés. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel présente une démarche qui répond bien aux exigences des programmes de français du primaire et du secondaire. Cependant, il n'est pas très facile à utiliser. Il peut sûrement convenir aux enseignants qui ont du temps à consacrer à son intégration en classe. **Cote : 4**

Hugo Plus

Logiciel évalué en 1991
Version 3.1
par Francis Malka et Hubert Manseau
Montréal : Logidisque inc., 1989
ISBN 2-8981-021-3

Description :
«Hugo Plus» est une nouvelle version d'un logiciel qui corrige les erreurs orthographiques et grammaticales; il est jumelé à un programme de conjugaison. Il complète plusieurs traitements de texte et est livré avec un mode d'utilisation. Ce logiciel peut être utile en classe comme dans différents milieux professionnels.

Commentaires :
«Hugo Plus» peut corriger tout texte produit à l'aide du code ASCII. Il peut vérifier l'orthographe des textes rédigés avec les traitements de texte suivants : L'écrivain public, Le secrétaire personnel, WordPerfect versions 4.2, 5.0 et 5.1, Word 5.0 et Wordstar 4.0.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Logidisque inc.
1225, rue de Condé
Montréal (Québec) H3K 2E4
Téléphone : (514) 933-2225
Télécopieur : (514) 933-2182

Distributeur : Logidisque inc.

Types : Dictionnaire orthographique et grammatical.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (42 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; 640 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 84,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Hugo Plus

Capacité de saisie et de traitement de l'information : Le logiciel est assez puissant pour emmagasiner autant de données que le permettront la mémoire de l'ordinateur et la capacité de stockage des disquettes utilisées. S'il affiche les types de caractères et les mises en évidence (soulignement, gras, etc.) et s'il offre un sous-menu de couleur, il ne permet cependant pas de se situer facilement dans un fichier (page, ligne, colonne). Les fonctions offertes s'exécutent facilement et le logiciel repère tout aussi bien les éléments d'information. Les transferts entre le traitement de texte et le logiciel sont ardus à cause de la manipulation fréquente des disquettes. Il serait préférable d'employer un système en réseau ou un disque rigide. **Cote : A**

Capacité d'impression : Ce critère ne s'applique pas à l'évaluation du logiciel puisque la possibilité d'imprimer dépend du traitement de texte utilisé.

Facture : La qualité de la facture de ce logiciel se définit ainsi : grande fiabilité dans l'exécution des diverses fonctions, utilisation souple grâce à l'emploi de touches de fonction et de mots clés. De plus, la couleur rend plus agréable la présentation visuelle. **Cote : A**

Adaptabilité : «Hugo Plus» s'emploie avec les traitements de texte les plus populaires, soit les PC d'IBM et les PS/2 d'IBM, ainsi qu'avec leurs compatibles. Il est bien adapté à l'environnement IBM et aux divers écrans. Il s'utilise très bien en réseau : en le consultant simultanément, plusieurs utilisateurs peuvent travailler sur un même fichier. De plus, il offre un programme complet de conjugaison. **Cote : A**

Convivialité : Les modes d'installation sont clairement décrits dans la documentation. Une fonction d'assistance ainsi qu'un tutoriel permettraient d'en simplifier l'utilisation. Les renseignements obtenus à l'aide de la ligne d'état et des fenêtres facilitent le travail de l'élève. La documentation fournie est précise et bien structurée, malgré l'absence d'une partie tutorielle, d'un glossaire et d'un index. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : En analysant les mots deux à deux, le logiciel rend très ardue son utilisation par des écoliers et des élèves de 1er cycle du secondaire. Il peut être intégré à toute activité liée au traitement de texte. En classe, il peut donner lieu à de multiples activités, autant d'apprentissage que d'enrichissement, surtout s'il est utilisé en réseau. Un guide pédagogique à l'intention de l'enseignant enrichirait les possibilités d'exploitation du logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'utilisation pertinente de ce logiciel requiert des connaissances préalables que seuls possèdent les élèves de 2e cycle du secondaire. Agréable et facile à utiliser, il pourrait être amélioré par l'ajout d'un tutoriel et d'une fonction d'assistance. Son adaptabilité permet le travail en réseau et répond à des besoins de différents secteurs d'activité. L'utilisateur devra tenir compte des limites intrinsèques du fonctionnement de ce logiciel. **Cote : 4**

INDIC

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Denis Bélair, François Bélair et Ernest Diodati
Montréal : CRAPO inc., 1990
ISBN 2-89401-049-4

Description :
Ce jeu-questionnaire avec indices met aux prises un utilisateur et l'ordinateur ou deux utilisateurs afin de vérifier leurs connaissances. Ce logiciel sans contenu précis offre la possibilité de créer 60 questions et autant de réponses courtes par jeu. Chaque question peut contenir au maximum quatre indices qui sont dévoilés un à un. Après chaque nouvel indice, l'utilisateur peut donner une réponse ou demander un indice supplémentaire. Si la réponse n'a pas été trouvée après le dernier indice, l'ordinateur donne alors la réponse.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (17 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Carte graphique CGA; écran couleur; 256 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école. Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

INDIC

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. «INDIC» vise à améliorer la lecture en langue maternelle et en langue seconde. De plus, il permet d'atteindre certains objectifs et de vérifier des connaissances qui sont privilégiées dans plusieurs programmes d'études.

Contenu : «INDIC» ne propose pas de contenu dans un domaine particulier. Il offre donc la possibilité à l'enseignant d'y intégrer les notions qui lui conviennent. **Cote : B**

Pédagogie : Il n'y a pas de démarche pédagogique systématique. C'est un simple jeu de questions et de réponses qui permet aux utilisateurs d'acquérir ou de vérifier des connaissances. L'interactivité peut devenir intéressante. Il est possible de l'utiliser comme évaluation formative des apprentissages. Ce logiciel peut faciliter le rattrapage ou servir de perfectionnement dans des classes de douance. **Cote : B**

Programmes d'études : Comme c'est un logiciel à contenu ouvert, il permet à l'enseignant d'atteindre les objectifs qu'il s'est fixés tout en respectant le contenu du programme. De plus, il permet une démarche progressive. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. Le son et les renforcements sont susceptibles d'intéresser les élèves, mais il leur est impossible de supprimer le son. Ils n'utilisent qu'un minimum de touches sur le clavier et n'auront aucune difficulté à lire les messages et à inscrire leurs réponses. L'interactivité se fait par des menus simples. Les couleurs et le texte à l'écran sont de très bonne qualité. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à utiliser. Le mode d'utilisation est simple, concis et complet. Le logiciel permet de modifier, d'ajouter ou de remplacer des questions à volonté. Son organisation, sous forme de jeu-questionnaire, permet aux élèves de travailler de façon autonome. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Étant facile à utiliser et offrant la possibilité d'y inclure un contenu qui convient aussi bien à l'enseignement primaire que secondaire et ce, dans plusieurs matières, ce logiciel mérite de se retrouver dans les écoles comme soutien à l'enseignement. Cependant, un module de gestion pédagogique plus complet serait un avantage. **Cote : 5**

Le jumeleur

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Denis Bélair
Montréal : CRAPO inc., 1989
ISBN 2-89401-031-1

Description :
«Le jumeleur» est un logiciel ouvert qui permet de construire des jeux d'association de mots ou d'expressions. A l'écran, il présente sur deux colonnes distinctes des expressions et des mots en désordre. L'utilisateur doit associer un mot à une définition. Les résultats sont affichés à l'écran en pourcentage.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Anglais, au primaire; anglais, au secondaire; art : musique, au primaire; art : musique, au secondaire; français, au primaire; français, au secondaire; géographie générale; histoire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (15 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran couleur ou monochrome; carte graphique CGA; mémoire vive de 256 Ko; imprimante facultative.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le jumeleur

Objectifs : Ce didacticiel contient quelques exercices de jumelage qui servent d'exemples à l'enseignant et qui lui permettent de produire ce genre d'exercices selon ses besoins. Cela permet à l'élève de vérifier ses connaissances dans plusieurs matières. Le logiciel peut ensuite produire les résultats selon certains critères. L'enseignant peut présenter ses exercices aux élèves aussi bien à l'écran qu'imprimés sur du papier.

Contenu : Le contenu est exact, mais peu poussé. Il doit être complété par l'enseignant qui y consignera ses propres exercices. Sur le plan de la langue, les textes des exercices qui servent d'exemples contiennent des fautes d'orthographe. **Cote : B**

Pédagogie : Ce logiciel est adaptable aux besoins particuliers des élèves grâce aux exercices que peut y insérer l'enseignant. L'approche pédagogique, sans être innovatrice, permet d'assimiler des connaissances d'une façon efficace et simple. La correction des erreurs est possible et permet à l'élève d'améliorer ses résultats. Bien qu'on ne puisse imprimer aucun résultat, l'élève ou l'enseignant obtient tout de même une certaine évaluation. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel peut être utile autant en situation d'apprentissage qu'à des fins d'évaluation et ce, dans plusieurs programmes d'études du primaire et du secondaire. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel n'exige aucune habileté ou connaissance particulière en informatique de la part de l'élève. Le mode d'utilisation est court et précis. Les menus et les messages sont clairs. L'élève peut circuler facilement et à tout moment dans le logiciel en conservant la conduite du déroulement. C'est un logiciel fiable mais non polyvalent, si ce n'est la possibilité qu'il offre d'utiliser plusieurs marques d'imprimante. Il est cependant impossible d'imprimer et de conserver les résultats des élèves. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel à contenu ouvert permet d'ajouter des exercices ou de modifier ceux qui sont fournis. Il peut être adapté à des classes très diversifiées. L'autocorrection permet de travailler de façon autonome. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Simple à utiliser, cet exerciseur ouvert peut être utile, dans plusieurs matières, à toutes les classes du primaire et du secondaire. Il présente des faiblesses quant à la gestion des résultats. **Cote : 4**

Le LectoRat

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Charles Senécal
East Angus : Les logiciels Epsilon, 1989

Description :
«Le LectoRat» s'adresse aux élèves de 11 à 15 ans. Il vise à leur donner le goût de la lecture. A partir d'un questionnaire conçu par l'enseignant, l'ordinateur pose trois questions qui se rapportent à la lecture proposée à l'utilisateur. Ses résultats peuvent être affichés à l'écran ou imprimés.

Commentaires :
Pour ajouter des textes à la banque existante, il est nécessaire d'utiliser un traitement de texte qui peut sauvegarder les fichiers en format texte. Il est possible de s'inscrire à un groupe coopératif d'utilisateurs afin d'acquérir des banques supplémentaires de textes et de questions.

Éditeur : Les logiciels Epsilon
C.P. 997
East Angus (Québec) J0B 1R0
Téléphone : (819) 832-3415

Distributeur : Les logiciels Epsilon

Types : Logiciel d'évaluation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (62 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide et 1 unité de disquette; jeu de caractères étendu de type IBM.

Prix : 350,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le LectoRat

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont énoncés dans la documentation. L'objectif général vise à stimuler le goût de la lecture chez les 11-15 ans et, par ricochet, à améliorer la qualité du français. L'atteinte des objectifs repose sur l'utilisation que fera l'enseignant du logiciel en classe.

Contenu : Ce logiciel sans contenu précis permet d'importer des textes créés avec d'autres logiciels de traitement de texte. L'utilisateur peut adhérer à un groupe coopératif et se procurer ainsi la totalité des banques existantes. Pour les obtenir, il doit enrichir le contenu des banques existantes en rédigeant et en faisant valider cinq questionnaires. **Cote : B**

Pédagogie : Les pages-écrans et le menu sont clairement présentés. Si l'élève, en répondant à une question, commet une erreur, la bonne réponse n'est pas donnée. Par contre, il reçoit des renforcements en cours d'utilisation. A la fin de l'activité, il peut voir les résultats qu'il a obtenus. Ce logiciel est un outil de gestion pédagogique efficace. **Cote : B**

Programmes d'études : Le logiciel vise un objectif d'ordre affectif : susciter une attitude positive à l'égard de la lecture. Il s'agit donc d'un objectif implicite quant aux objectifs d'apprentissage en lecture des programmes de français, et il est de l'ordre du savoir-être. La démarche pédagogique correspond à celle qui est privilégiée dans les programmes d'études. Elle se divise en quatre temps : l'avant-lecture, le pendant-la-lecture, l'entre-lecture et l'après-lecture. **Cote : C**

Facture : Ce logiciel, facile à utiliser, est présenté de façon agréable. L'élève a une bonne maîtrise sur son déroulement. Il constitue un bon gestionnaire pour l'évaluation des résultats. La création des questionnaires exige une bonne connaissance du système d'exploitation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est très facile à utiliser. L'élève n'a qu'à choisir la bonne réponse en indiquant également son degré de certitude. L'enseignant peut inscrire jusqu'à 1 200 élèves dans le répertoire. Le logiciel est facilement exploitable à la bibliothèque. On peut, en les imprimant, avoir des résultats des groupes et de chaque élève, ce qui permet une bonne gestion pédagogique. Aucun guide pédagogique n'est fourni avec le logiciel. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est recommandable afin de stimuler la lecture chez les 11-15 ans. Il peut être intégré avantageusement dans les activités du centre de documentation de l'école. Cependant, l'enseignant ne peut pas modifier le nombre de questions ni changer la pondération. Le logiciel est simple à utiliser. **Cote : 4**

Lentilles

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Charles Camirand
Montréal : Groupe Micro-Intel inc., 1990
(Loupe)
ISBN 2-921226-09-X

Description :
«Lentilles» est un logiciel de simulation qui est divisé en quatre modules et qui a été réalisé avec le tableur Excel de Microsoft. Il permet d'observer le comportement de la lumière lorsqu'elle frappe des lentilles minces, tout en offrant à l'élève la possibilité de faire des expériences et de vérifier ses hypothèses. Les modules permettent de modifier un triangle et d'observer l'image résultante, de déplacer des rayons et de vérifier la trajectoire, de modifier une lentille et d'observer les conséquences, de déplacer un objet et d'observer le comportement des images réelles et virtuelles. L'accès à la boîte à outils permet d'étudier les relations quantitativement et graphiquement.

Commentaires :
Le logiciel s'utilise avec un système d'exploitation minimal, sans fonction recherche, et avec le logiciel Excel, version 1.5 seulement, de Microsoft.

Éditeur : Groupe Micro-Intel inc.
3155, rue Hochelaga, 2e étage
Montréal (Québec) H1W 1G4
Téléphone : (514) 528-1905
Télécopieur : (514) 526-9192

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Physique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (9 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (5 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (40 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette de 800 Ko; mémoire vive de 1 Mo.

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Lentilles

Objectifs : Aucune description des objectifs n'a été trouvée à l'étude du logiciel et dans la documentation. Toutefois, le guide d'activités destiné aux élèves précise les buts poursuivis.

Contenu : Le logiciel est bien adapté aux utilisateurs visés. Son contenu est dense, mais il n'y a pas de présentation théorique. Sans contenu précis, le logiciel favorise un rythme d'apprentissage adapté à l'élève, sans le guider dans sa démarche. L'élève peut modifier les variables et les paramètres, sans toutefois pouvoir vérifier l'exactitude de son raisonnement. Aucun stéréotype n'a été relevé. **Cote : B**

Pédagogie : La documentation décrit les manipulations de façon générale. La présence de l'enseignant est donc essentielle pour soutenir la démarche exploratoire et pour assurer la validation des résultats. L'absence de renforcement, de rétroaction et d'évaluation peuvent amener l'élève à tirer des conclusions erronées. La fonction d'assistance est accessible en tout temps et contient des renseignements supplémentaires. **Cote : C**

Programmes d'études : Le logiciel est un outil intéressant au regard du programme de physique du secondaire; le chapitre traitant des lentilles minces est facultatif. Ce logiciel privilégie une démarche inductive qui permet à l'élève de vérifier le comportement de rayons de diverses couleurs à travers différentes formes de lentilles et différents milieux. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel demande une période de familiarisation en vue d'une utilisation appropriée. La connaissance du tableur Excel est un atout. Les menus en facilitent l'utilisation, même si certaines fonctions ne sont pas clairement explicitées. L'élève peut explorer à sa guise de nombreuses variables. Toutefois, il peut modifier par inadvertance le contenu de certaines cellules et nuire ainsi au bon fonctionnement du logiciel. La présentation en est claire, précise, complète, esthétique et stimulante. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel constitue un outil utile à l'expérimentation des effets des lentilles minces. Il y a possibilité d'activités connexes avec des logiciels de traitement de texte et de graphisme. La documentation facilite l'utilisation et l'expérimentation. On déplore l'absence d'une fonction d'impression des pages-écrans. Ni le logiciel ni la documentation ne font mention des relations avec le contenu théorique ou avec les formules utilisées pour dessiner les résultats obtenus à l'écran. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel de bonne qualité constitue un outil pertinent de simulation et de représentation pour la révision, la mise à niveau ou l'enrichissement. La réalisation des simulations proposées pourrait parfaire les expérimentations effectuées en laboratoire, par exemple, en ce qui concerne les images virtuelles et les changements de milieu. Le logiciel et la documentation ne donnent aucune indication au sujet du contenu, des objectifs d'apprentissage et de la démarche pédagogique. **Cote : 4**

Mégatexte Plus

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Monique Dumas, Alain Legault et Wesley Davis
Montréal : Québit logiciels inc., 1988
ISBN 2-920634-13-5

Description :
Ce logiciel de traitement de texte permet l'édition de textes élémentaires et s'adresse principalement aux écoliers de 1er cycle. Il permet d'effacer, de déplacer et de rechercher des mots, d'utiliser la couleur à l'écran, d'imprimer, de centrer et de souligner. Quatre types de caractères sont disponibles. Le logiciel est simple à utiliser autant par l'écolier que par l'enseignant. La fonction d'assistance est constamment accessible. L'importation et l'exportation de textes d'autres logiciels nécessitent peu de manipulation.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : Québit logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit logiciels inc.

Types : Traitement de texte.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (208 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 128 Ko de mémoire vive; 2 unités de disquette; écran monochrome; carte graphique CGA; imprimante.

Prix : 150,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mégatexte Plus

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

Le logiciel traite un nombre de fichiers limité par la capacité de la disquette ou par le nombre de disquettes. On ne peut pas travailler deux documents à la fois ni en faire la fusion. L'utilisateur a le choix de quatre types de caractères et de plusieurs couleurs pour le fond et les lettres. «Mégatexte Plus» permet de souligner des blocs de texte, soit en cours de rédaction ou après coup. On peut centrer une ligne à la fois. La fonction recherche et celle de remplacement d'une chaîne d'au plus seize caractères sont efficaces et faciles à utiliser. La vitesse de saisie et de traitement de l'information est suffisante pour les écoliers.

Cote : A

Capacité d'impression :

Le logiciel permet l'utilisation de plusieurs types d'imprimante et exploite bien les capacités d'impression de chacune. L'écolier peut facilement utiliser les interlignes, les caractères gras et les soulignements. En revanche, la justification des marges et la pagination sont plus difficiles à effectuer. Certains types de caractères, à l'impression, peuvent présenter un problème de lisibilité pour les plus jeunes écoliers. La vitesse d'impression des textes est lente. L'impression en classe de textes de plus de deux pages est à déconseiller.

Cote : B

Facture :

Les menus présentés sous forme d'icônes sont simples et attrayants; les caractères des sous-menus sont toutefois difficiles à lire pour les écoliers de 1er cycle. Toutes les fonctions du logiciel sont opérationnelles et permettent d'exécuter correctement les tâches voulues. Il est possible de copier et de supprimer des fichiers. Les couleurs et la grosseur des caractères à l'écran en font un logiciel agréable à utiliser par les plus jeunes écoliers.

Cote : A

Adaptabilité :

Le logiciel permet d'importer ou d'exporter facilement des textes d'autres logiciels. Il s'adapte bien; il fonctionne avec différentes configurations d'appareils qui utilisent le système MS-DOS et avec tous les types d'unité de disquette. Le logiciel n'offre pas d'outils complémentaires tels un dictionnaire ou une calculette. La présence d'une banque de mots (petit dictionnaire) pourrait aider le jeune écolier à rédiger ses messages.

Cote : B

Convivialité :

Les modalités d'installation sont simples à exécuter. La documentation décrit clairement chacune des étapes à suivre. Celle-ci est cependant difficile à consulter, étant donné l'absence d'un index et d'une table des matières. L'utilisation du logiciel est facilitée par la présence d'une page-écran pour chaque fonction du logiciel. Les fonctions peuvent être effectuées avec un minimum de touches. Certaines icônes sont moins significatives que d'autres, donc plus difficiles à mémoriser.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique :

A partir de textes adaptés aux écoliers de 1er cycle (disquette «Exploration»), le logiciel offre plusieurs activités de mises en situation intéressantes. L'enseignant pourra l'intégrer facilement à plusieurs programmes d'études, mais il devra investir quelques heures de travail afin d'élaborer des scénarios d'intégration complets. Le logiciel nécessite une courte formation et se prête bien à des activités en classe.

Cote : A

Synthèse de l'évaluation :

«Mégatexte Plus» est un logiciel facile à utiliser autant par l'écolier que par l'enseignant. Les icônes, la couleur et le choix des caractères le rendent attrayant auprès des jeunes. Cependant, la documentation représente un point faible : il est difficile de trouver rapidement une information. La lenteur de l'impression peut constituer un problème pour l'enseignant qui a l'intention d'imprimer des textes en classe. La possibilité d'importer des dessins et l'intégration d'un petit dictionnaire pourraient le rendre encore plus stimulant pour les jeunes écoliers.

Cote : 5

Mole 2

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Ted Gaylor
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Cet exerciseur présente à l'élève une série de dix problèmes relatifs aux concepts de mole, masse molaire, nombre d'Avogadro, loi d'Avogadro et molécule. Huit de ces problèmes concernent les gaz.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction du logiciel américain du même nom. Il peut être intégré au nouveau programme de sciences physiques de 4e secondaire.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; mémoire vive de 128 Ko.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Autorisation de reproduction accordée à l'école ou à l'établissement qui a acquitté les droits d'utilisation.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mole 2

Objectifs : L'objectif d'apprentissage est de permettre à l'élève d'exercer une méthode de résolution de problèmes portant sur le concept de mole. Les problèmes sont tous du même degré de difficultés. Aucun objectif d'apprentissage particulier n'est annoncé à l'élève ou à l'enseignant.

Contenu : Le logiciel est une banque simple de dix problèmes du premier degré de difficultés. On y trouve des problèmes de relations mole-gramme, mole-molécule, volume-mole, volume-molécule et leurs inverses. Tous les calculs utilisent la règle de trois. On suggère à l'élève un choix de quatre réponses. Les dix problèmes sont toujours les mêmes et sont toujours présentés dans le même ordre. On remarque l'emploi d'une expression erronée : «poids molaire» au lieu de «masse molaire». **Cote : C**

Pédagogie : Ce logiciel n'est ni plus ni moins qu'un cahier d'exercices électronique, à cette différence près qu'il fournit la solution lorsque l'élève se trompe. Il ne présente pas de tutoriel ni d'activités préparatoires. La programmation linéaire du logiciel enlève toute possibilité à l'élève de revoir l'énoncé du problème. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage correspondent aux objectifs du nouveau programme de sciences physiques de 4e secondaire. Par contre, l'approche pédagogique ne correspond pas entièrement à l'approche inductive qui est privilégiée dans le programme d'études. **Cote : B**

Facture : La présentation du logiciel est très simple, voire monotone, parce qu'elle est strictement textuelle. Aucun élément sonore ou graphique n'est présent. Conçu sur le modèle questions-réponses, le logiciel n'exige aucune connaissance informatique et est très facile à utiliser. L'élève détermine uniquement le rythme du déroulement des pages-écrans. Il n'a pas la possibilité de revenir sur ce qu'il a déjà fait, si ce n'est qu'en recommençant à partir du début. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'offre aucune possibilité de sauvegarde ni d'impression des résultats obtenus par l'élève. Il ne comprend pas non plus de module de gestion pédagogique. Il est cependant facile d'emploi. Ni le logiciel ni la documentation ne font mention de la nécessité pour l'élève d'utiliser papier, crayon, calculette et tableau périodique pour effectuer les exercices. Ce logiciel peut facilement être intégré en classe. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le seul bénéfice que l'on peut tirer de l'utilisation d'un tel logiciel est de pouvoir compter sur une petite banque de problèmes qui peuvent servir dans des activités de consolidation des acquis dans des mini-tests ou à des fins de rattrapage. Enfin, il peut servir tout simplement comme variante de l'approche pédagogique habituelle dans le but de stimuler l'élève. **Cote : 4**

Mon budget

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Marie-Françoise Joly
Montréal : CRAPO inc., 1990
ISBN 2-89401-042-7

Description :
Le logiciel propose une grille maîtresse qui sert à la planification d'un budget personnel. A l'aide de menus simples, l'élève a la possibilité d'inscrire des données dans les colonnes 2 et 3 de la feuille, qui correspondent à ses revenus et à ses dépenses. Ce faisant, il peut éliminer ou ajouter des rubriques qui correspondent à la réalité de son budget et de ses activités. Le logiciel permet l'impression de trois types de présentation de la feuille de budget ainsi que de trois types de séparation des colonnes.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Simulation; exerciseur; aide à la production d'une feuille de budget.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Économie familiale; éducation économique; commerce et secrétariat.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Mon budget

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le logiciel et dans la documentation. Le logiciel permet à l'élève de créer sa propre feuille de budget et de planifier son budget d'après ses revenus et ses dépenses. La réussite des activités permet d'atteindre les objectifs proposés.

Contenu : Le contenu du logiciel est pertinent et précis. Le langage utilisé est simple, clair et de bonne qualité. La structure de présentation du contenu est cohérente; elle favorise l'apprentissage en respectant le rythme de l'utilisateur. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et systématique. L'interactivité est présente, mais elle n'est pas constante au moment de l'inscription des données sur la feuille de budget, ce qui exige de la part de l'élève une concentration accrue. La fonction d'assistance ainsi que les possibilités de correction sont suffisamment claires pour permettre à l'élève de trouver une solution aux problèmes qu'il rencontre. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage du logiciel, son contenu ainsi que sa démarche pédagogique sont conformes à ceux qui sont véhiculés dans les programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est de présentation simple. Les touches à utiliser sont continuellement indiquées au bas de l'écran. L'élève dirige le déroulement des activités. La lisibilité est très bonne. Les graphiques et les messages qui paraissent à l'écran sont de bonne qualité. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut être utilisé sur une année complète, compte tenu du thème qu'il aborde, soit le budget personnel. Il est accompagné d'un mode d'utilisation simple et concis. La documentation est facile à comprendre. Ce logiciel est très facile à utiliser puisque l'élève n'a qu'à remplir la page de budget de type tableur. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : L'organisation et le contenu de ce logiciel favorisent la démarche autonome de l'élève dans la réalisation de son budget. Cependant, on y décèle une certaine faiblesse quant à la complémentarité de la documentation par rapport au logiciel. Un guide pédagogique pourrait faciliter son intégration en classe. **Cote : 4**

Mot pour mot

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Eurocentres
Zurich : Eurocentres, 1987

Description :
Le logiciel présente à l'écran un texte caché derrière une matrice qui contient la silhouette des mots. L'élève doit reconstituer le texte en effectuant des analyses syntaxique et stylistique. Sur demande, il peut obtenir le résultat du nombre de mots découverts au cours des exercices. Le logiciel comporte deux modules : élève et enseignant. Dans le premier module, l'élève a accès à des textes écrits à l'avance, tandis que, dans le second, l'enseignant et l'élève peuvent écrire de nouveaux textes.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction et une adaptation d'un logiciel étranger.

Éditeur : Eurocentres, siège social
Seestrasse 247
Zurich SUISSE 8038
Téléphone : 011-41-1-492-50-40

Distributeur : Research Design Associates Inc.
4950, boulevard Gouin Est
Montréal-Nord (Québec) H1G 6J9
Téléphone : (514) 322-3844

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Français, au primaire, français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (22 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; écran couleur; carte graphique CGA; 1 unité de disquette; 1 imprimante facultative. Ce logiciel peut être chargé sur un disque rigide.

Prix : 279,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 499,95 $. Licence d'école : 279,95 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mot pour mot

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. La réussite de l'activité va permettre à l'utilisateur d'améliorer sa connaissance du vocabulaire, de la grammaire et des traits stylistiques propres à la langue française. Les objectifs sont structurés de façon à permettre un cheminement logique.

Contenu : «Mot pour mot» peut accueillir n'importe quel texte ayant au plus dix-huit lignes. C'est donc à l'enseignant que revient le rôle de structurer les fichiers de façon à graduer l'apprentissage et à offrir un contenu pertinent, exact et suffisamment ample qui convient aux élèves et qui facilite l'atteinte des objectifs d'apprentissage. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique du logiciel facilite l'analyse syntaxique et rend possible une démarche de recherche progressive. L'élève peut facilement interagir avec le logiciel et travailler de façon autonome. L'accès au module enseignant favorise la créativité et améliore l'esprit de synthèse. Le logiciel ne fournit pas d'explications quant aux erreurs de l'élève et n'offre aucun renforcement. La rétroaction est insuffisante et incomplète. La possibilité d'évaluation est pauvre et les critères ne renseignent en rien sur l'apprentissage de l'élève. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage de ce logiciel correspondent à certains objectifs qui sont définis dans les programmes de français. Comme le logiciel n'a pas de contenu précis, il incombe à l'enseignant d'en créer un qui correspond aux programmes d'études. La démarche pédagogique est très simple et correspond bien à celle que proposent les programmes de français du primaire et du secondaire. **Cote : B**

Facture : Ce logiciel est fiable et facile à utiliser. Il offre des fonctions, des menus et des indications mnémoniques au bas des pages-écrans. L'enseignant n'a pas beaucoup de maîtrise sur le logiciel; il ne peut pas en déterminer les paramètres. L'élève ne peut pas sauvegarder les textes qu'il reconstitue. Il ne peut donc pas reprendre un travail là où il l'a laissé. Les menus sont bien structurés; la page-écran est aérée, mais elle manque de fini. Quoique simple, «Mot pour mot» n'est pourtant pas attrayant. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Comme le logiciel n'a pas de contenu précis, l'enseignant doit consacrer une certaine part de travail pour en planifier l'intégration en classe. Le module d'évaluation n'apporte aucune aide à l'enseignant. Ce dernier ne peut pas avoir d'idée du cheminement de l'élève. Aucune gestion pédagogique n'est offerte. Ce logiciel se prête bien au travail en équipe et favorise la communication. La documentation, bien que claire et précise, ne propose ni scénario d'intégration en classe ni activité connexe. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce didacticiel peut être utilisé dans toutes les matières où l'on effectue des études de textes. L'activité proposée se fait seul ou en groupe. C'est un logiciel ouvert. Il favorise l'imagination et suggère une démarche structurée. Afin de progresser dans ses apprentissages, l'élève aura cependant besoin de l'aide constante de l'enseignant. La documentation n'est pas d'un très grand soutien pédagogique. **Cote : 4**

Multiciel

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Viateur Beaulieu et Mario Lavoie
Saint-Antonin : Cognidac inc., 1989
ISBN 2-89241-060-6

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel traite de la logique combinatoire dans le domaine de l'électronique et, plus particulièrement, du fonctionnement des circuits transistorisés en mode commuté. Ce logiciel est composé de deux zones comprenant différentes sections. La zone apprentissage regroupe les sections suivantes : tutoriel, exerciseur, activiciel et dossier apprenant. La deuxième zone est celle de la rétroaction qui regroupe les sections : dossier apprenant, évaluateur et spécificateur.

Commentaires :
Ce logiciel est distribué gratuitement aux écoles de formation professionnelle qui offrent le programme d'électrotechnique.

Éditeur : Cognidac inc.
669, chemin Rivière-Verte
Saint-Antonin (Québec) G0L 2J0
Téléphone : (418) 867-2779

Distributeur : Cognidac inc.

Types : Exerciseur; simulation; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Électromécanique; électrotechnique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 10 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (212 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves; 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 512 Ko de mémoire vive; 2 unités de disquette; 1 disque rigide souhaitable; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur.

Prix : 98,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Multiciel

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés aussi bien dans la documentation que dans le logiciel. Les préalables nécessaires au travail demandé ne sont pas suffisamment détaillés. La réussite des activités permet d'atteindre les objectifs fixés. Le logiciel propose et permet de suivre une démarche logique.

Contenu : Le contenu du logiciel est approprié aux utilisateurs visés et convient aussi bien à leurs champs d'intérêt qu'à leur rythme d'apprentissage. L'information transmise est complète, précise et exacte. Les exemples sont correctement présentés et réalistes. Le contenu est exposé en détail pour atteindre les objectifs visés par les cours de circuits logiques I et II du secondaire. La structuration du contenu suit des règles de présentation et de rythme qui favorisent l'apprentissage. Le vocabulaire et le niveau de langue sont bien adaptés aux utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : Le logiciel fournit un renforcement (éléments graphiques) qui stimule l'élève dans son cheminement. Le logiciel lui permet d'atteindre les objectifs d'apprentissage selon son rythme. Il peut diriger le déroulement du logiciel à volonté. Les messages sont facilement compréhensibles et adaptés aux utilisateurs. Le logiciel compile les réponses; il ne les analyse pas. La fonction d'assistance est facile à utiliser. L'enseignant peut avoir facilement accès aux résultats des élèves. Cependant, on ne laisse pas suffisamment de place à la créativité. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux des programmes d'études sont étroitement liés. Le contenu du logiciel est également conforme aux programmes d'études. La démarche pédagogique est clairement définie. **Cote : A**

Facture : L'élève ne peut utiliser le logiciel seul. La façon de choisir parmi les éléments du menu est compréhensible, mais elle n'est pas facilement utilisable par l'élève. Le lancement du logiciel s'effectue rapidement, mais la manipulation des disquettes n'est pas aisée. On aurait intérêt à utiliser un disque rigide. L'élève peut mettre fin à son travail en tout temps et le reprendre plus tard L'enseignant a peu de maîtrise sur le logiciel. La gestion des fichiers est ardue. La mise en pages est bien équilibrée et aérée. Il y a absence totale de couleur. La définition de l'image laisse à désirer. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant doit fournir beaucoup de travail pour intégrer le logiciel en classe. Cependant, pareils efforts sont justifiés, compte tenu de la qualité du logiciel. Le logiciel comprend des activités connexes qui facilitent l'atteinte des objectifs d'apprentissage. L'élève ne peut l'utiliser sans avoir reçu préalablement une formation appropriée. Le guide de l'élève en facilite l'utilisation et l'installation. Le guide pédagogique ne fournit pas de scénarios d'intégration. Les préalables à caractère technique et cognitif ne sont pas clairement précisés. La documentation est écrite dans un français correct. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Sur le plan pédagogique, ce logiciel est presque sans reproche. Le contenu est également très pertinent. La présentation à l'écran laisse cependant à désirer (aucune couleur, mauvaise qualité d'image). Étant donné son ampleur, ce logiciel demande un travail considérable de la part de l'enseignant, ce qui pourrait même décourager le non-initié. Cependant, la qualité du logiciel en fait un outil de grande valeur. **Cote : 4**

PC Globe

Logiciel évalué en 1991
Version 4.0
par Marc Fusco et autres
Tempe : PC Globe Inc., 1990

Description :
«PC Globe» est constitué d'un atlas électronique et d'une banque de données qui contient des renseignements sur 177 pays. Le logiciel propose d'établir des liens entre certaines de ces données qu'il peut, par la suite, transposer sous forme de cartes, de tableaux avec des indications d'ordre socio-économique, d'histogrammes, etc. L'utilisateur peut imprimer et exporter les données sous diverses formes vers d'autres types de logiciels tels WordPerfect et Lotus 1-2-3.

Commentaires :
Ce logiciel a été traduit par Larousse-Nathan logiciel.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur :
PC Globe Inc.
4700 South McClintock
Tempe, Arizona 85282-9692 USA
Téléphone : (602) 730-9000

Distributeur :
CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Banque de données dédiée.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Géographie générale.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 feuillet.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; 512 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur; souris.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Non disponible sous licence scolaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

PC Globe

Objectifs :

Ce logiciel vise des objectifs d'apprentissage d'ordre cognitif et, essentiellement, d'information. Il permet de découvrir, de situer, de comparer, sous forme graphique ou alphanumérique, des données liées à la géographie humaine et à la géographie physique. Toutes les données contenues dans le logiciel peuvent être intégrées dans des programmes de sciences humaines. Ces objectifs ne sont toutefois pas formulés dans le logiciel ni dans la documentation.

Contenu :

Cote : B

«PC Globe» est une banque de données qui contient des renseignements généraux (population, taux de natalité et de mortalité, topographie, climat, superficie, longévité moyenne des hommes et des femmes, etc.) touchant 177 pays. Il propose d'établir des relations entre certaines données et permet l'affichage de bon nombre d'entre elles sous forme de cartes, d'histogrammes ou de tableaux. Les données fournies s'échelonnent de 1975 à l'an 2000 et doivent être mises à jour chaque année. Certaines erreurs dans l'utilisation du système international d'unités et des fautes d'accord ont été notées.

Pédagogie :

Cote : B

Ce logiciel peut être utilisé comme activité de renforcement. Sa souplesse, sa polyvalence et son respect du rythme de l'utilisateur en font un outil d'une interactivité et d'une pertinence intéressantes qui favorise l'apprentissage individualisé.

Programmes d'études :

Cote : B

Le contenu du logiciel correspond à celui de certains programmes de sciences humaines à partir du 2e cycle du primaire. Sa structure se prête bien aux différentes démarches qui sont privilégiées dans les programmes en question et à celles qui ont été suggérées par l'enseignant.

Facture :

Cote : B

Les menus et les sous-menus sont clairement présentés. C'est un logiciel convivial et performant. Il présente toutefois certaines lacunes quant à la possibilité pour l'utilisateur d'agir sur le déroulement des pages-écrans et à la conservation de quelques paramètres de configuration. La possibilité de changer les couleurs ainsi que la qualité des dessins et des cartes constituent les attraits majeurs du logiciel. Il est fiable et facile à utiliser.

Adaptation à la pratique pédagogique :

Cote : B

Le logiciel est souple. Il permet la création de nombreuses activités d'apprentissage. La documentation ne suggère malheureusement aucune piste à l'enseignant. La banque de données peut facilement servir à des travaux de recherche. L'enseignant doit planifier lui-même la démarche pédagogique du logiciel. Il nécessite peu d'encadrement et l'élève plus âgé pourra en explorer seul plusieurs parties.

Synthèse de l'évaluation :

Cote : 4

«PC Globe» est un logiciel souple et attrayant qui permet aux élèves d'élargir leur perception du monde. Il se révèle donc un outil valable pour l'élève en lui permettant essentiellement d'accéder aux renseignements contenus dans la banque. L'enseignant peut, à partir de ces données, planifier des activités d'apprentissage, d'enrichissement et de renforcement.

Pneusim

Logiciel évalué en 1991
Version 4.0
par Denis Leclair, Robert Leclair et France Rainville
Saint-Laurent : Automatisation Famic inc., 1990

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Pneusim» est un logiciel de simulation à utiliser dans les cours de pneumatique en électromécanique de systèmes automatisés. Il aide à l'étude du montage de circuits en pneumatique et à l'amélioration des habiletés en dépannage de machines. L'utilisateur peut créer un montage pneumatique et simuler son fonctionnement afin de le vérifier. Ce logiciel pourrait également être utile dans d'autres programmes d'études, comme en réfrigération.

Commentaires :
Ce logiciel ne peut être utilisé s'il n'est pas accompagné de sa clé de protection. «Pneusim» a été classé «Product of the year» par le magazine anglais «What's New in Design?».

Éditeur : Automatisation Famic inc.
2285, rue Guénette
Saint-Laurent (Québec) H4R 2E9
Téléphone : (514) 334-4133
Télécopieur : (514) 334-1927

Distributeur : Automatisation Famic inc.

Types : Simulation; tutoriel; conception de circuits en pneumatique.

Utilisateurs : Secondaire, formation professionnelle.

Programmes d'études : Électrotechnique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (155 pages); 1 clé de protection.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette; disque rigide souhaitable; écran couleur; carte graphique CGA, EGA ou VGA; souris Microsoft ou compatible.

Prix : 950,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Pneusim

Objectifs : Le logiciel permet le montage et la simulation de circuits pneumatiques, allant du plus simple au plus complexe. Les objectifs d'apprentissage, bien qu'ils ne soient pas décrits textuellement, se dégagent facilement à l'usage du logiciel. Le logiciel fait appel à des méthodes logiques de travail et à une démarche pédagogique organisée.

Contenu : Le contenu est introduit graduellement à l'aide de leçons contenues dans la documentation. Il est approprié aux utilisateurs visés et permet d'atteindre les objectifs poursuivis. Les exemples sont construits à partir de situations réalistes et adaptées à la vie courante. Le contenu est exposé en détail. Les symboles et les composantes propres à la réalisation de schémas de pneumatique sont conformes à ceux qui sont utilisés dans l'industrie, aussi bien selon les normes du système international d'unités que selon les normes américaines. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel permet de simuler et d'expérimenter des circuits pneumatiques. L'élève peut effectuer ses propres montages, les mettre sous pression et en observer les caractéristiques. Un montage non conforme est aussitôt décelé et la simulation ne s'effectue pas, ni en tout ni en partie. Dans un tel cas, l'élève peut voir à l'écran les parties non fonctionnelles du montage qu'il a réalisé. Une aide technique, sous forme de banque de symboles et de composantes, est constamment présente à l'écran. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel constitue un outil intéressant pour compléter les programmes d'études de formation professionnelle, comme celui d'électromécanique de systèmes automatisés. Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes à ceux des programmes d'études. **Cote : A**

Facture : L'apprentissage de ce logiciel se fait aisément et s'y familiariser ne nécessite pas trop de temps. Il présente des fonctions et des outils de dessin et de simulation pertinents et faciles à utiliser. Les menus sont bien organisés et permettent d'avancer facilement dans le logiciel. La présentation à l'écran des schémas et des simulations est claire. La couleur permet à l'élève de distinguer aisément les opérations de dessin qu'il effectue et de suivre le déroulement de la simulation du schéma lorsqu'elle est mise en action. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel contient une banque de schémas qui peuvent être modifiés par l'enseignant et par les élèves. Ils peuvent également en ajouter de nouveaux et, ainsi, enrichir la banque. Le logiciel permet un prolongement de la théorie vue en classe. La documentation est bien faite et essentielle à une bonne utilisation du logiciel en classe. Elle ne propose cependant pas de démarche pédagogique particulière. L'intégration de ce logiciel en classe se fera facilement, si les élèves ont déjà été initiés à l'utilisation d'un micro-ordinateur. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Très simple à utiliser, ce simulateur permet d'étudier sans risque des notions de pneumatique. Il répond en effet aux besoins des élèves et des enseignants dans ce domaine. Ce logiciel ne peut cependant pas être utilisé sans avoir des notions théoriques préalables. La documentation est très bien structurée, mais elle contient peu d'indications d'ordre pédagogique. **Cote : 5**

Polichinelle

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Marie Paquet et Denis Tanguay
Québec : SGFA inc., 1991
ISBN 1-9801459-2-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel, qui comporte douze jeux différents, présente des exercices visant à améliorer chez l'enfant d'âge préscolaire, la reconnaissance des principales parties du corps et de leurs relations, de l'expression corporelle de certains sentiments, de la forme de son corps par rapport aux autres corps et, enfin, des limites de son corps par rapport à l'environnement.

Éditeur : SGFA inc.
500, rue Saint-Jean-Baptiste, bureau 220
Québec (Québec) G2E 5R9
Téléphone : (418) 877-3133
Télécopieur : (418) 872-6226

Distributeur : Concepteva inc.
256, rue Crescent
Rosemère (Québec) J7A 2H8
Téléphone : (514) 621-3836

Types : Exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette de 1,44 Mo (9 cm) ou 2 disquettes de 760 Ko (13 cm); 1 manuel de référence (94 pages); cartons de couleur.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 85,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 85,00 $. Licence de commission scolaire : 75,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Polichinelle

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement précisés dans la documentation. Les exercices proposés facilitent l'atteinte de ces objectifs.

Contenu : Le logiciel s'adapte bien aux utilisateurs visés. Il contient une quantité suffisante d'éléments pour accomplir la tâche demandée, tout en respectant la gradation des difficultés dans les exercices. Le contenu permet à l'enfant d'avancer à son propre rythme et selon ses capacités. De plus, il lui permet de situer son corps dans différents environnements. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique, structurée, facilite l'atteinte des objectifs d'apprentissage tout en respectant le cheminement de l'enfant. Elle ne lui permet pas de poursuivre l'activité en cours s'il n'a pas répondu correctement à une question. L'interactivité est constante; elle est renforcée par les effets sonores. Il n'y a aucune activité particulière d'évaluation intégrée au logiciel. **Cote : A**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel respecte en partie la démarche qui est privilégiée en éducation préscolaire. En effet, il est centré sur des exercices plutôt que sur la créativité. En revanche, le guide pédagogique offre des activités de créativité à la fois préalables et complémentaires aux exercices du logiciel. **Cote : A**

Facture : Le chargement du logiciel est simple. Les images et les effets sonores sont de bonne qualité. Chacune des fonctions demande une manipulation minimale des touches du clavier, en utilisant les flèches de direction ou la souris. Toutes les fonctions sont affichées sous forme d'icônes significatives au bas de l'écran. L'éducateur et l'enfant peuvent adapter le travail à effectuer selon le degré de difficulté ou selon leurs besoins. Ce logiciel est protégé contre les erreurs de manipulation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le peu de temps que l'éducateur doit fournir pour se familiariser avec le logiciel et l'intérêt que suscitera cet outil informatique justifient son intégration en classe. Les fonctions de gestion pédagogique sont innovatrices, utiles et facilement accessibles. Les activités de prolongement sont adaptées aux enfants et facilitent l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Le logiciel permet de travailler seul ou en équipe sans créer de compétition. Le guide pédagogique est une source importante d'activités. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel présente des exercices qui peuvent intéresser les enfants d'âge préscolaire et il s'avère utile comme complément aux activités faites en classe. Une documentation complète le tout et facilite l'atteinte des objectifs d'apprentissage en éducation préscolaire. **Cote : 5**

Rhubarb

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Muriel Higgins et John Higgins
Greenlawn : Research Design Associates Inc., 1988

Description :
Ce logiciel est destiné aux élèves du secondaire qui suivent des cours d'anglais. Il permet à l'enseignant d'éditer ses propres textes. L'élève doit reconstituer un texte caché en s'inspirant du titre, de la position et de la longueur du mot ainsi que du contexte. Il peut jouer seul, contre un camarade ou contre l'ordinateur.

Éditeur : Research Design Associates Inc.
10, Boulevard Avenue
Greenlawn, NY 11740 USA
Téléphone : (516) 754-5280

Distributeur : Research Design Associates Inc.

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Anglais, au secondaire; anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante facultative.

Prix : 99,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 399,95 $. Licence d'école : 189,95 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Rhubarb

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage décrits dans la documentation sont partiels et peu significatifs. Par contre, l'utilisation du logiciel permet de déduire que certains objectifs liés à la compréhension et à la production écrite de l'anglais pourraient être atteints.

Contenu : Le logiciel contient des textes sur des sujets variés. Ces textes conviennent principalement aux élèves de 5e secondaire. Le contenu est peu détaillé. Le logiciel est toutefois adaptable : il offre en effet un éditeur de texte sommaire. Il est recommandé de procéder à une mise en situation avant de l'utiliser. **Cote : B**

Pédagogie : Le démarche pédagogique est plutôt simple. Les renforcements sont faibles et les messages interactifs, peu variés. Le logiciel ne tire pas profit des erreurs de l'élève. Aucune approche pédagogique n'est proposée. La fonction d'assistance est minimale. L'emploi de l'ordinateur est cependant jugé pertinent. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel favorise l'atteinte de certains objectifs liés à la langue écrite. Il permet à l'enseignant de créer ses propres textes. Il améliore les habiletés en lecture par la recherche d'indices contextuels. **Cote : B**

Facture : D'une conception technique simple, peu recherchée mais fonctionnelle, ce logiciel n'est guère polyvalent. Le choix des couleurs est correct. La manipulation est fiable sauf en ce qui concerne l'impression : l'utilisateur n'est pas prévenu si l'imprimante n'est pas branchée ou si elle ne fonctionne pas. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel propose divers degrés de difficultés qui conviennent aux utilisateurs visés. Son intégration en classe demande un temps de préparation raisonnable de la part de l'enseignant. Les élèves peuvent travailler en équipe. La documentation est peu explicite au sujet de la démarche pédagogique du logiciel, ce qui exige de l'enseignant une bonne connaissance du programme afin d'en tirer le meilleur parti possible. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Sans contenu précis, ce logiciel est facile à utiliser. L'élève travaille sur des textes qui ont été adaptés à son niveau de compréhension par l'enseignant. Les objectifs sont mal définis. Le logiciel est fiable. C'est un outil pédagogique convenable qui doit être utilisé avec discernement. **Cote : 4**

SCARABÉE II

Logiciel évalué en 1991
Version 2.01
par Claude Coulombe, Michel Décary
et Richard Young
Montréal : Machina Sapiens inc., 1989

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Scarabée II» vise la création de récits d'aventures vraisemblables. Ce logiciel de conception assistée s'adresse aux écoliers de 2e cycle et aux élèves de 1er cycle du secondaire. Il permet de jouer, de modifier, de continuer ou de créer une aventure en choisissant les personnages, les lieux et les objets qui sont contenus dans la banque. Le logiciel comprend un «tuteur intelligent» qui fournit aide et conseils pour la création de récits d'aventures et pour la méthode à suivre.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Machina Sapiens inc.
3290, avenue Lacombe
Montréal (Québec) H3T 1L7
Téléphone : (514) 733-1095
Télécopieur : (514) 733-2774

Distributeur : Machina Sapiens inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (74 pages).

Micro-ordinateurs : PS/2 d'IBM et compatibles; PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; écran couleur; carte graphique CGA; imprimante souhaitable. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 70,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 70,00 $, pour le premier exemplaire; 10,00 $, pour chaque exemplaire supplémentaire.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

SCARABÉE II

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. Le logiciel vise la création de récits d'aventures clairs et structurés. Il privilégie une démarche ludique qui assure la motivation et l'intérêt de l'utilisateur, mais elle ne garantit pas le passage du jeu à la création réelle de récits d'aventures. Le logiciel exige cependant une certaine rigueur quant au choix des éléments et à la résolution de problèmes.

Contenu : Le niveau de langue est pertinent et exact, bien que la structure simple des phrases initiales convienne surtout aux écoliers de 2e cycle. L'utilisateur peut toutefois ajouter à son gré des lieux, des personnages ou des objets, ce qui lui permet d'augmenter la complexité de l'intrigue. Le contenu du logiciel est bien structuré et suit des règles de présentation qui favorisent l'apprentissage. **Cote : A**

Pédagogie : L'interactivité est constante; elle permet un apprentissage personnalisé et progressif. Les rétroactions sont bien conçues et facilitent le travail de l'élève. Cependant, des messages d'encouragement pourraient lui donner une stimulation supplémentaire. Les situations et la résolution des problèmes ne sont pas toujours claires et logiques. L'apparition d'indices après un ou deux essais faciliterait un peu plus la démarche à entreprendre pour trouver la solution. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage sont en conformité avec ceux des programmes d'études. L'utilisation de ce logiciel au 1er cycle du secondaire permet cependant une exploration plus approfondie des notions qui sont proposées dans les programmes d'études. Afin de mieux encadrer l'élève, l'enseignant pourrait limiter le nombre d'événements (obstacles, situations menaçantes, etc.) à intégrer dans le récit. **Cote : A**

Facture : L'accès aux fonctions est facilité par l'utilisation de menus simples et bien structurés. La superposition des menus permet de visualiser rapidement la structure du logiciel. La mise en pages des données est simple et les couleurs sont agréables à l'oeil. La manipulation fréquente des différentes disquettes du logiciel présente un certain inconvénient pour l'enseignant et les élèves. Ces manipulations fréquentes exigent une bonne organisation de la part de l'enseignant. Le logiciel est fiable et offre à l'utilisateur la possibilité de maîtriser son déroulement. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La démarche pédagogique facilite l'intégration du logiciel en classe. La documentation est bien structurée. Les activités d'apprentissage sont pertinentes et peuvent facilement être réalisées en équipe de deux. Le logiciel peut très bien servir dans des classes où des élèves ont une déficience auditive. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «Scarabée II» constitue un très bon point de départ en vue de la création de récits d'aventures. Sa facture agréable et le mode interactif qu'il privilégie aident à stimuler la créativité. Cependant, bien que le logiciel soit un outil intéressant pour concevoir le plan d'un récit d'aventures à partir d'événements pertinents, il peut aisément aboutir à un cul-de-sac si l'élève n'a aucun soutien de la part de l'enseignant. La documentation est bien structurée et agréablement présentée. **Cote : 5**

Scribe

Logiciel évalué en 1991
Version 1.1.0
par Claude Perron
Montréal : PUCE inc., 1989
ISBN 2-89263-050-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Scribe» est un logiciel-outil composé principalement d'un traitement de texte auquel ont été greffés différents outils tels qu'un éditeur graphique, un planificateur, un correcteur, une base de données et un logiciel de télécommunication. Il possède aussi un langage de programmation qui permet d'effectuer des calculs et d'extraire des renseignements de la base de données. Étant donné les nombreuses possibilités offertes, ce logiciel s'adresse à tous les élèves du secondaire. Si on y ajoute des activités d'apprentissage appropriées, ses différentes composantes permettront de l'intégrer à toutes les matières.

Éditeur : PUCE inc.

Distributeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Types : Traitement de texte.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (13 cm) ou 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (182 pages); 1 fascicule (21 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; ICON.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; 2 unités de disquette; carte graphique CGA ou EGA; écran couleur ou monochrome; souris Microsoft ou compatible; imprimante de type Epson; modem compatible Hayes facultatif. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école. Licence d'école : 100,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Scribe

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

La puissance du logiciel permet de traiter une quantité importante de fichiers et de données. Le fait que l'affichage à l'écran soit toujours présenté en format d'impression simplifie avantageusement les manipulations. Sur le plan de la flexibilité du traitement des données, la possibilité d'insérer dans le texte de nombreux commentaires (suivant le principe des bulles) qui ne seront pas imprimés permet l'implantation de nombreuses activités d'apprentissage. Toutes les opérations s'effectuent à une vitesse satisfaisante.

Cote : B

Capacité d'impression :

Le logiciel présente une bonne souplesse d'utilisation quant à l'élaboration des activités d'apprentissage propres au secondaire. Cependant, le logiciel ne permet pas d'exploiter au maximum les possibilités des différents périphériques d'impression.

Cote : B

Facture :

Le logiciel est fiable. La majorité des manipulations s'exécutent aisément et sûrement, à l'exception de la fonction «efface-fichier» qui devrait être accompagnée d'un message de confirmation. L'utilisateur peut accéder facilement aux différentes fonctions du logiciel. Certains éléments de mise en pages, tels que l'affichage de la ligne d'état et l'exploitation de la couleur, pourraient être améliorés. Le logiciel n'offre pas de fonction d'assistance.

Cote : B

Adaptabilité :

Le trop grand nombre de paramètres de configuration et le manque de précision dans la documentation limitent la capacité d'importation et d'exportation de données. Ce logiciel fonctionne sur un bon nombre d'appareils et offre de très bonnes possibilités de mise en réseau. La force du logiciel réside dans sa grande flexibilité à accéder à différents outils connexes.

Cote : B

Convivialité :

Sur le plan technique, le chargement ne présente aucune difficulté. Des commandes simples, soutenues par une structure cohérente et progressive, facilitent la manipulation du logiciel. Une documentation pertinente permet une compréhension rapide des fonctions de base, ce qui établit un rapport étroit entre le traitement de texte et les différents outils qui s'y raccrochent. Même si le logiciel comprend un tutoriel, l'absence d'explications à l'écran est déplorable dans certaines situations.

Cote : B

Adaptation à la pratique pédagogique :

Il s'agit d'un logiciel à contenu ouvert qui peut s'adapter aux besoins de l'élève et qui favorisera son apprentissage dans la mesure où l'enseignant pourra adapter ou concevoir des scénarios d'intégration pertinents. Le mode d'utilisation énumère quelques approches pédagogiques très intéressantes mais qui exigent encore une bonne mise au point. Les diverses applications que permet le logiciel pourront être explorées en cours d'utilisation, à moyen et à long terme.

Cote : B

Synthèse de l'évaluation :

Les forces de «Scribe» se situent dans sa capacité d'intégrer différents outils (traitement de texte, graphisme, base de données, langage de programmation, etc.) ainsi que dans ses possibilités d'exploitation dans un contexte pédagogique. C'est un outil simple à installer et à utiliser et qui peut fonctionner sur plusieurs types d'appareil. Chacune des composantes (outils), en particulier le traitement de texte, aurait avantage à exploiter plus à fond les possibilités offertes par les différents périphériques. Sa capacité d'impression est limitée. Sa présentation à l'écran est terne et peu attrayante.

Cote : 4

Sequitur

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Muriel Higgins et John Higgins
Greenlawn : Research Design Associates Inc., 1987
(Mind Builders)

Description :
«Sequitur» permet de travailler sur la logique d'un texte. L'élève doit compléter un texte à l'aide d'un choix de réponses qui est proposé par l'ordinateur. La réponse de l'élève peut être logique ou, quelquefois, le fruit du hasard.

Commentaires :
Le traitement de texte Sidekick, pouvant sauvegarder les fichiers en code ASCII, est nécessaire à la lecture et à la modification des textes proposés dans le logiciel.

Éditeur : Research Design Associates Inc.
10, Boulevard Avenue
Greenlawn, NY 11740 USA
Téléphone : (516) 754-5280

Distributeur : Research Design Associates Inc.

Types : Aide à la production du plan d'un récit.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Anglais, au primaire; anglais, au secondaire; anglais, langue seconde, au primaire; anglais, langue seconde, au secondaire; français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 feuille (6 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette; 256 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur; imprimante.

Prix : 69,95 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 399,95 $. Licence d'école : 189,95 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Sequitur

Objectifs : Ce logiciel ne propose aucun objectif d'apprentissage particulier, que ce soit à l'écran ou dans la documentation. Cependant, certains objectifs peuvent être relevés en ce qui concerne l'esprit de déduction et la compréhension de la structure des phrases. La démarche est assez simple à suivre.

Contenu : C'est un logiciel qui s'adresse aux élèves de langue maternelle anglaise ou à ceux qui sont avancés en anglais, langue seconde. Cependant, il peut être adapté aux besoins des élèves francophones de 1er et de 2e cycle du secondaire ainsi qu'aux adultes. Le logiciel permet de créer des textes aux difficultés variées. Le contenu est impartial. Le niveau de langue et le vocabulaire sont généralement justes. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel permet une démarche cohérente, systématique et progressive pour les textes créés par l'enseignant ou pour ceux qu'il exige des élèves. Par contre, il est difficile de créer de nouveaux textes, car ce logiciel ne possède pas d'éditeur intégré. L'utilisateur doit constamment s'en remettre au traitement de texte Sidekick pour modifier ou créer des textes. Le logiciel ne permet pas à l'élève de comprendre ses erreurs. Les résultats atteints par l'élève ne reflètent pas toujours sa compréhension réelle des textes. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs que l'on peut dégager en utilisant ce logiciel et le contenu sont conformes à ceux du programme d'anglais, langue seconde, du secondaire. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Il ne tire cependant pas parti de toutes les possibilités du micro-ordinateur. L'élève ne peut conserver ses données d'un cours à l'autre. Le logiciel emploie la couleur et le son de façon minimale. Il peut être utilisé avec plusieurs modèles d'imprimante. **Cote : C**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel n'étant pas soutenu par un guide pédagogique ou un guide d'activités, son utilisation en classe exige une certaine somme de travail supplémentaire de la part de l'enseignant. Celui-ci doit d'abord déterminer les objectifs d'apprentissage à atteindre et ensuite créer des textes qui s'y rapportent. Le logiciel est facile à utiliser et le travail en équipe est possible. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Les points forts du logiciel sont sa facilité d'utilisation et le fait qu'il puisse servir dans plusieurs classes. Il permet de créer des textes différents, variés et progressifs. Ses points faibles sont qu'il ne possède pas d'éditeur de texte et que, par conséquent, l'utilisateur doit constamment s'en remettre au traitement de texte Sidekick. De plus, il n'exploite pas au maximum les possibilités du micro-ordinateur et il ne comprend ni guide pédagogique ni guide d'activités, ce qui oblige l'enseignant à dégager lui-même les objectifs d'apprentissage. Enfin, il n'est pas toujours facile à un élève de comprendre les erreurs qu'il fait et de les corriger. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1375

Solubilité

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Ted Gaylor
Trois-Rivières : Université du Québec à Trois-Rivières,
1987
(Séraphim)

Description :
Ce logiciel permet à l'élève de vérifier ses connaissances relatives à l'association d'ions en solution, au cours d'une précipitation ou pendant la formation d'un gaz.

Commentaires :
Ce logiciel est une traduction d'un logiciel américain.

Éditeur : Centre régional Séraphim
Université du Québec à Trois-Rivières
Département de chimie-biologie
C.P. 500
Trois-Rivières (Québec) G9A 5H7
Téléphone : (819) 376-5052

Distributeur : Centre régional Séraphim

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Chimie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; écran couleur ou monochrome; carte graphique CGA; 1 unité de disquette.

Prix : 15,00 $.
Modalités de licence : Autorisation de reproduction accordée à l'école ou à l'établissement qui a acquitté les droits d'utilisation.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Solubilité

Objectifs : Ce logiciel vise un unique objectif : parvenir à écrire la formule chimique d'un précipité ou d'un gaz produit par la rencontre d'ions en solution aqueuse. L'objectif est bien décrit dans les instructions présentées à l'amorce du logiciel.

Contenu : Le contenu est pertinent; il correspond à l'objectif de l'exerciseur et convient aux utilisateurs. Cependant, certaines bonnes réponses données par l'élève seront refusées par le logiciel, particulièrement quand il est question d'acétates, de sulfites, d'ions ferreux et ferriques. L'affichage à l'écran des formules chimiques, par l'élève et par le logiciel, n'est pas pertinent parce que les indices ne sont pas décalés sur la partie inférieure de la ligne. **Cote : C**

Pédagogie : Étant un exerciseur, ce logiciel ne propose aucune activité préparatoire. Il est très simple à utiliser. Les résultats de l'élève paraissent à l'écran. Malheureusement, ils ne sont ni conservés en mémoire ni accessibles à l'enseignant. Les renforcements existent mais ils sont peu variés. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel s'inscrit très bien dans les objectifs du programme de chimie de 5e secondaire sur le chapitre de la solubilité. **Cote : B**

Facture : Les commandes simples facilitent l'utilisation du logiciel. Les possibilités de l'ordinateur et la présentation à l'écran pourraient être exploitées davantage en utilisant la couleur pour différencier les anions des cations, par exemple. Une fonction d'assistance serait souhaitable, ainsi qu'une touche de sortie couplée à une demande de confirmation à l'écran. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : «Solubilité» n'offre à l'enseignant aucune possibilité de gestion pédagogique. Il ne donne aucun moyen de conserver ou d'imprimer les résultats. L'absence de documentation constitue un point faible. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel présente des qualités intéressantes comme exerciseur. L'interactivité est bonne. Il présente cependant des faiblesses dans son contenu. Il serait aussi important de vérifier et d'améliorer la fiabilité de certaines commandes. Ne visant qu'un seul objectif, ce logiciel ne peut servir que de façon très ponctuelle. **Cote : 4**

Super Pages

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par Claude Hamel et Claude Laverdure
Montréal : CRAPO inc., 1990
ISBN 2-89401-022-2

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel permet à l'enseignant de créer des tests portant sur 16 objectifs à l'aide de 25 pages-écrans par test. Il offre des possibilités graphiques simples. L'élève doit répondre aux questions du test préparé par l'enseignant. Le logiciel ne corrige que les tests à correction objective, ce qui oblige l'enseignant à corriger tout autre type de test. Le logiciel analyse les résultats d'un test et les affiche à l'écran sous forme de tableau. Il fait une évaluation sommaire des résultats par rapport aux objectifs et imprime un rapport.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Éditeur de questions; logiciel de gestion pédagogique.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (107 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur; souris; imprimante souhaitable.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Pour le réseau scolaire québécois : licence de commission scolaire : 100,00 $ par école, plus 8,00 $ pour la série d'étiquettes CRAPO. Ailleurs : licence d'école : 175,00 $
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Super Pages

Capacité de saisie et de traitement de l'information : Vu la dimension des fichiers, il est préférable de se limiter à un groupe de tests ou à un test par disquette, surtout si la disquette a un format de 13 cm. Le logiciel ne permet pas d'analyser plusieurs tests afin d'effectuer le suivi d'un groupe de tests ou de tous les groupes d'élèves. Cette analyse se limite à colliger les résultats obtenus. La vitesse d'exécution est bonne et la possibilité de modifier les tests est intéressante. Le logiciel n'évalue pas les réponses des élèves et ne peut donc pas les guider dans leur apprentissage. Les rapports d'évaluation des résultats sont produits uniquement sur papier. **Cote : B**

Capacité d'impression : Le logiciel permet d'imprimer un rapport global sur l'atteinte des objectifs ou sur les résultats aux tests. Tel qu'il est livré, il offre le choix entre les imprimantes Epson et IBM. L'impression ne se fait que dans un format standard. L'impression des tests est une copie des pages-écrans, une à la suite de l'autre. **Cote : C**

Facture : Le logiciel est fiable; il est protégé contre les erreurs de manipulation. Il est difficile à utiliser pour imprimer des graphiques ou pour gérer certains fichiers, car il faut passer constamment de la disquette enseignant à la disquette élève et vice-versa. La gestion des fichiers est limitée à la lecture et à la sauvegarde. Le logiciel n'utilise pas de façon appropriée les couleurs. La présentation est bien équilibrée à l'écran et les zones de dialogue sont claires et précises. **Cote : B**

Adaptabilité : Il n'y a aucune possibilité d'importer ou d'exporter des données. Le logiciel ne peut pas être mis en réseau. Il n'est pas interactif. Il est adaptable aux appareils IBM ou compatibles et peut être installé sur un système ayant un écran monochrome. **Cote : C**

Convivialité : Les instructions relatives à l'installation sont claires et faciles à suivre. Le tutoriel simplifie l'apprentissage. La ligne d'état est claire et complète. La documentation est bien rédigée. On note cependant l'absence d'un index alphabétique et d'un glossaire. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant crée lui-même ses instruments d'évaluation à partir d'objectifs d'apprentissage qu'il privilégie. Le logiciel n'offre pas la possibilité d'utiliser une banque de données (objectifs, questions). L'intégration en classe de l'évaluation électronique, telle qu'elle est proposée dans la documentation, est difficile à justifier pour améliorer l'enseignement. Il est clair que ce logiciel n'a pas été conçu pour être intégré en classe. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «Super Pages» est un logiciel-outil destiné à l'enseignant. Bien que peu performant, il est convivial, de présentation agréable et facile à utiliser. Il ne contient aucune banque de questions. Il est impossible de produire des examens à partir de questions puisées dans les différents tests préparés antérieurement par l'enseignant. Si ce dernier veut évaluer les élèves de façon sommative à l'aide uniquement d'examens à correction objective, ce logiciel peut l'aider. **Cote : 4**

Le supertactographe

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par DIL International inc.
Sainte-Foy : DIL International inc., 1990
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-89388-086-X

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Le supertactographe» est un éditeur graphique qui permet à des enfants d'âge préscolaire de dessiner avec l'ordinateur à l'aide de la tablette tactile «tableau enchanteur» ou d'une souris. Le logiciel possède aussi les fonctions de base d'un éditeur de texte. L'utilisateur a accès à des banques de dessins, de formes et de mots usuels. Aucun usage de l'écriture n'est nécessaire. Ce logiciel peut être utilisé avec d'autres logiciels de la collection «Les logiciels enchantés» de la compagnie DIL.

Commentaires :
Des versions qui permettent d'utiliser le clavier du micro-ordinateur ou une souris sont aussi offertes.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : 1-800-463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Éditeur graphique; éditeur de textes.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 4 disquettes (13 cm) ou 3 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (44 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (14 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (20 pages); 2 images pour le «tableau enchanteur».

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; tablette tactile «tableau enchanteur».

Prix : 245,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le supertactographe

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairs et définis de façon succincte. Dans la documentation, on trouve une énumération des thèmes, des activités d'apprentissage, des habiletés conceptuelles, fonctionnelles et sociales qui sont mis en valeur par le logiciel. Des connaissances sur l'utilisation d'un ordinateur peuvent aussi être acquises par les enfants qui se servent de ce logiciel.

Contenu : Le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs visés. Le choix d'activités est varié. Les images présentées aux enfants sont pertinentes et actuelles. Les manipulations font beaucoup appel à la mémoire. La compréhension des commandes peut poser des difficultés et nuire à une utilisation autonome. **Cote : B**

Pédagogie : Dans la documentation, les activités proposées à l'enseignant ne l'aident en rien à utiliser le logiciel. Il n'est pas facile à l'utilisateur de se sortir seul d'une difficulté, par exemple, s'il se trompe dans l'ordre des commandes. Par contre, comme il conçoit lui-même ses projets, son rythme d'apprentissage est respecté et on fait appel à son jugement. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage sont conformes à ceux qui sont poursuivis en éducation préscolaire et dans les programmes d'études de 1er cycle du primaire, mais le logiciel ne présente pas de façon explicite une démarche pédagogique susceptible de les atteindre. **Cote : B**

Facture : Plus facile à utiliser avec la souris qu'avec le «tableau enchanteur», le logiciel possède plusieurs fonctions. Il convient au rythme d'apprentissage des utilisateurs. Le temps d'attente et l'absence de messages d'erreur peuvent cependant influer sur la qualité de la production. Il n'y a de transfert possible qu'avec les logiciels de la compagnie DIL. Le logiciel est fiable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel demande à l'enseignant un travail important avant d'être intégré en classe. On aurait avantage à créer des modèles qui facilitent l'apprentissage des différentes fonctions du logiciel. La documentation pourrait être revue afin de faciliter l'utilisation du logiciel et, par conséquent, son intégration en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel convient au rythme d'apprentissage de l'utilisateur et propose des images pertinentes. Le niveau de langue est correct. L'exploitation du logiciel est lourde, compte tenu de la nature des activités à réaliser et des jeunes utilisateurs visés. La manipulation de la tablette tactile ne favorise pas nécessairement l'initiation à l'utilisation de l'ordinateur. L'emploi de la souris pourrait être privilégié. **Cote : 4**

Tests informatisés

Logiciel évalué en 1991
Version 4.5
par Pierre Legault avec la collaboration
de la commission scolaire des Mille-Iles
Montréal : Pile informatique, 1990
ISBN 2-920973-09-6

Description :
«Tests informatisés» est un logiciel à contenu ouvert qui permet aux enseignants du primaire et du secondaire de concevoir et de produire des tests à caractère formatif et sommatif dans plusieurs matières. Il est combiné à un système de gestion informatisé. Un éditeur permet de créer des questions de plusieurs types, de les transmettre en les accompagnant de préambules et de contre-exemples composés de textes ou d'images, sur papier ou à l'écran. On peut faire le suivi ou la mise à jour des questions à partir du taux de réussite des élèves, ce qui permet de vérifier leur niveau de compréhension relativement au sujet traité.

Éditeur : Pile informatique
8302, rue Saint-Denis
Montréal (Québec) H2P 2G8
Téléphone : (514) 662-9340
Télécopieur : (514) 745-4880

Distributeur : Pile informatique

Types : Logiciel de gestion pédagogique.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (30 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; écran monochrome ou couleur; carte graphique CGA; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; imprimante. Ce logiciel est offert en version réseau.

Prix : 100,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,30 $ par élève (minimum : 200,00 $). Licence d'école : 200,00 $. Pour les écoles de plus de 700 élèves, le prix de la licence de commission scolaire s'applique.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Tests informatisés

Capacité de saisie et de traitement de l'information : La dimension des fichiers permet de traiter un nombre satisfaisant de données. Le logiciel permet l'entrée des caractères nécessaires pour accomplir les différentes tâches et l'affichage des résultats. Des changements de couleur viennent confirmer certaines fonctions. On peut connaître les résultats pour chacune des questions, la moyenne, l'affichage d'éléments, etc. Le logiciel ne traite que les résultats numériques. Il est facile de modifier, d'ajouter ou d'enlever une question. Chaque test est traité individuellement. Il n'y a pas d'évaluation quant à l'atteinte des objectifs. Aucun calcul statistique n'est effectué. **Cote : A**

Capacité d'impression : La capacité d'impression est limitée aux formats prédéterminés. Le choix des filtres d'imprimantes est restreint aux imprimantes compatibles IBM ou Epson. L'utilisateur peut imprimer un rapport des résultats obtenus par un élève ou par un groupe d'élèves ainsi qu'un test qu'il a créé. La disposition de la page-écran quant aux résultats d'un groupe d'élèves n'est pas très élaborée et on ne peut imprimer que cette page-écran. **Cote : B**

Facture : Le fonctionnement du logiciel est convenable. Le logiciel n'est pas protégé si on retire la disquette avant la fin du travail. Les menus peuvent être utilisés avec souplesse et les choix s'effectuent avec un chiffre ou à l'aide des flèches du clavier. L'accès au logiciel est facile, malgré l'utilisation d'un mot de passe. Les pages-écrans sont présentées de façon esthétique (couleur, disposition), mais quelques-unes présentent des lacunes (bordure coupée, texte se continuant sur deux lignes dans un tableau). Il est impossible de choisir les couleurs de la page-écran. **Cote : A**

Adaptabilité : Ce logiciel permet l'accès à des outils connexes, comme Notepad de Sidekick, et à des programmes comme «Gobe.com», programme fourni avec le logiciel et qui permet la saisie d'images. Le logiciel et les fichiers afférents peuvent être sauvegardés et utilisés sur des disquettes de 9 ou de 13 cm ou sur un disque rigide. **Cote : B**

Convivialité : Le logiciel est facile à installer. Son accessibilité et le texte clair et synthétique des explications favorisent l'apprentissage. Le choix de mots de la langue courante, la clarté des menus et un minimum de commandes facilitent l'utilisation du logiciel. La documentation est complète, mais la partie qui concerne l'impression devrait être plus détaillée. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel permet à l'enseignant de l'adapter à ses besoins, à différents types d'évaluation (sommative et formative) et à différents programmes d'études. Le logiciel n'a pas de contenu précis : l'utilisateur peut donc créer des banques de questions selon la répartition des objectifs d'apprentissage et du contenu des programmes d'études. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : La possibilité qu'a l'utilisateur de créer des banques de questions portant sur une portion déterminée d'un programme d'études et de pouvoir ajouter un préambule et des contre-exemples à chaque question fait de ce logiciel un outil pédagogique important. De façon générale, les pages-écrans, les explications et les menus sont clairs et rendent facile l'utilisation du logiciel par les élèves et les enseignants. Il est possible de corriger les questions au moyen d'une rétroaction. La mise en pages des rapports et la création d'un test sur papier demandent une amélioration. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1379

Le voyage

Logiciel évalué en 1991
Version 1.0
par DIL International inc.
Sainte-Foy : DIL International inc., 1990
(Les logiciels enchantés)
ISBN 2-89388-094-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Le logiciel est un ensemble éducatif qui est construit autour du thème du voyage. L'utilisateur avance dans un labyrinthe où il doit surmonter différents obstacles. Pour ce faire, il doit avoir préalablement choisi d'apporter un certain nombre d'objets dans ses bagages. Le logiciel favorise la résolution de problèmes. L'utilisateur peut interagir avec le logiciel en se servant du «tableau enchanteur» ou du clavier. La plupart des activités proposées peuvent être liées au logiciel de dessin et d'écriture «Le supertactographe».

Commentaires :
L'emploi du «tableau enchanteur» et d'une imprimante est recommandé.

Éditeur : DIL International inc.
2115, rue Boivin
Sainte-Foy (Québec) G1V 1N6
Téléphone : 1-800-463-6632
Télécopieur : (418) 527-0642

Distributeur : DIL International inc.

Types : Jeu; exerciseur.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; sciences humaines; mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 4 disquettes (13 cm) ou 3 disquettes (9 cm); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (20 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (16 pages); 2 images pour la tablette tactile «tableau enchanteur». Ce logiciel est offert en version réseau.

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 2 unités de disquette ou 1 disque rigide et 1 unité de disquette; 640 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA; écran couleur; tablette tactile «tableau enchanteur».

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $. Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Le voyage

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le logiciel et la documentation. Ils sont appropriés aux utilisateurs visés. Le logiciel permet d'améliorer le jugement et la coordination oeil-main. La réussite du jeu permet d'atteindre ces objectifs.

Contenu : Le contenu est pertinent, précis et convient aux utilisateurs, bien qu'il soit peu diversifié et répétitif. La documentation est abondante, mais elle est difficile à assimiler. Le logiciel permet de choisir une destination de voyage (trois choix possibles) et d'inclure différents paramètres (choix de labyrinthes, éléments de la trousse de voyage, etc.). La langue utilisée est simple et précise. **Cote : A**

Pédagogie : Les mises en situation pertinentes, les renforcements efficaces et la possibilité d'autocorrection assurent une démarche précise qui convient aux utilisateurs. Des messages simples ainsi qu'une interactivité constante leur permettent de progresser de façon autonome. La convivialité du logiciel se trouve renforcée par l'utilisation du «tableau enchanteur». Une évaluation constante contribue à maintenir leur intérêt. Les qualités sonores et graphiques ainsi que l'interactivité du logiciel facilitent l'utilisation de l'ordinateur. De plus, ce logiciel propose un encadrement pédagogique qu'il serait difficile de reproduire autrement. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont étroitement liés à ceux de l'éducation préscolaire et des programmes d'études de 1er cycle du primaire. Le logiciel peut être utilisé comme outil complémentaire afin d'approfondir certaines notions et d'acquérir certaines habiletés. La démarche pédagogique proposée respecte l'esprit des programmes. **Cote : A**

Facture : Les possibilités sonores, graphiques et chromatiques sont bien exploitées. L'animation des scènes présentées à l'écran aide à soutenir l'intérêt des utilisateurs. La manipulation du «tableau enchanteur» est simple. En revanche, l'utilisation du clavier est plus compliquée pour les plus jeunes d'entre eux. Si l'on interrompt une activité pour revoir l'un ou l'autre des menus, il est impossible de poursuivre cette activité par la suite. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'intégration du logiciel en classe se fait sans difficulté, car ce logiciel est facile à utiliser. Il permet de travailler individuellement ou en équipe. La documentation suggère des mises en situation et des activités pertinentes. Cependant, la trop grande quantité de documents d'information rend la tâche de l'éducateur ou de l'enseignant démesurée par rapport à la simplicité du logiciel. Il serait simple de penser à une meilleure organisation de la documentation. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce logiciel tiennent à son utilisation simple et attrayante, particulièrement avec le «tableau enchanteur», et à la conformité de ses objectifs, de sa démarche et de son contenu pédagogique avec ceux de l'éducation préscolaire et des programme d'études de 1er cycle du primaire. Les simulations sont de qualité, mais elles deviennent vite répétitives, et donc monotones. La documentation, qui est abondante, pourrait être mieux structurée. **Cote : 5**

Word Genie

Logiciel évalué en 1991
Version 2.1
par Softmation inc.
Saint-Laurent : Softmation Inc., 1988

Description :
«Word Genie» est un logiciel d'édition électronique qui permet d'intégrer des textes, des graphiques et des images et de produire des documents imprimés de qualité professionnelle. Il comprend un mode d'utilisation en dix leçons. Ce logiciel s'adresse à toute personne qui veut accroître le rendement et la qualité de la production de documents imprimés. Bien qu'il convienne à tous les types d'activités liées à l'écriture et à l'édition de documents imprimés, c'est d'abord un outil de bureautique destiné aux organismes et aux entreprises.

Éditeur : Softmation Inc.
1730, Côte-Vertu
Saint-Laurent (Québec) H4L 2A4
Téléphone : (514) 335-7668

Distributeur : Softmation Inc.

Types : Éditeur électronique.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 3 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (436 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 512 Ko de mémoire vive; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide; carte graphique VGA, EGA ou Hercules; écran couleur ou monochrome; imprimante.

Prix : 675,00 $. Le prix du logiciel sans documentation est de 595,00 $. Le coût de la version réseau est de 695,00 $. Le prix diminue selon le nombre de postes de travail. Un rabais est consenti avec le retour d'une copie de WordPerfect.

Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.

Copie de sécurité : Non disponible.

Garantie : Non disponible.

Word Genie

Capacité de saisie et de traitement de l'information : Ce logiciel possède une bonne capacité de saisie et de traitement de données. L'utilisateur sait toujours où il en est. La capacité d'affichage des caractères est bonne. Ce logiciel n'offre pas la possibilité de travailler sur plus d'un document à la fois ou de visualiser une page avant son impression. Les renseignements fournis dans la documentation sont insuffisants pour maîtriser le logiciel de façon efficace. Il ne permet pas de copier des données d'un document à l'autre. Il ne peut importer des dessins qu'en format PCX. Il montre beaucoup de rapidité et de flexibilité dans la recherche de l'information. **Cote : B**

Capacité d'impression : Le logiciel offre de bonnes capacités d'impression. L'établissement des paramètres d'impression et de mise en pages se fait bien. Il peut imprimer une page d'un document, mais non pas une partie d'une page ou d'un document. Il permet l'utilisation de plusieurs types d'imprimante (matricielle et à laser) et il exploite assez bien leurs possibilités (graphiques, qualité lettre, etc.). Cependant, on n'a pu imprimer les caractères accentués. **Cote : B**

Facture : Certaines fonctions du logiciel causent des difficultés d'utilisation parce que l'information dans la documentation est déficiente. Le logiciel est cependant très fiable. Il offre une protection contre les erreurs de manipulation et fonctionne en souplesse. L'accès aux fonctions de gestion des fichiers est facile et les pages-écrans ainsi que les explications à l'écran sont bien présentées. **Cote : B**

Adaptabilité : Le logiciel a une bonne capacité d'importation et d'exportation de données avec d'autres logiciels. On peut l'adapter facilement à divers modèles d'appareil PC d'IBM et compatibles. Il tire très bien parti des possibilités des cartes graphiques (VGA, EGA, Hercules). Il permet l'utilisation d'outils complémentaires (dictionnaire) et de certains programmes (ZAP, saisie d'écran). **Cote : A**

Convivialité : Le mode d'utilisation montre une grande faiblesse. Aucun message ne paraît pour choisir le type d'installation désiré. Un non-initié ne peut s'en sortir seul, car il n'y a pas de tutoriel. Les dix leçons sont insuffisantes pour maîtriser efficacement le logiciel. Il y a toutefois des explications à l'écran qui sont facilement accessibles. Les commandes sont simples, bien structurées, et elles se présentent sous forme de menus clairs. La documentation n'a pas de table des matières complète; il est donc difficile de s'y retrouver. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel peut répondre à certains besoins des enseignants et pourrait les aider dans leur tâche de production de textes ou d'examens, mais seulement après un certain nombre d'heures de travail. Il pourrait être utilisé dans certains programmes d'études (secrétariat, journalisme), mais n'offrirait pas davantage de possibilités d'intégration aux apprentissages de certaines notions que tout autre outil du même type. Il pourrait cependant être utile à la rédaction d'un journal d'école. Le nombre limité de disquettes lui donne une certaine flexibilité. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : La force de ce logiciel tient à sa capacité de saisir et de traiter rapidement l'information. Sa fonction recherche très efficace ainsi que la possibilité d'importer et d'exporter des fichiers, afin de combiner textes et graphiques dans un même document, sont ses principales qualités. De plus, il est fiable et assez facile à utiliser. Il peut être jumelé à d'autres outils informatiques. Cependant, dans la documentation, l'information relative au fonctionnement du logiciel est incomplète. L'ajout d'un tutoriel en faciliterait sûrement l'utilisation. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1381

1-2-3-4

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Paris : Logifrance inc., 1990
ISBN 2-9802090-0-7

Description :
«1-2-3-4» est un logiciel de mathématique destiné à des enfants ou des écoliers de 4 à 8 ans. C'est un jeu exerciseur amusant. Il a été conçu de façon à les amener à maîtriser graduellement les mathématiques de base. Il suscite leur intérêt et accroît leur capacité de concentration. Il propose un menu en quatre parties : compter en appuyant sur les touches et reconnaître les nombres; désigner des images et associer des nombres à la quantité; additionner et améliorer son habileté à compter; créer des problèmes d'addition ou de soustraction. L'enseignant dispose d'une documentation appropriée.

Éditeur :
Logifrance inc.
5148, rue Westbury
Montréal (Québec) H3W 2W3
Téléphone : (514) 489-8938
Télécopieur : (514) 489-6482

Distributeur :
CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (5 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 1 unité de disquette.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école. Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

1-2-3-4

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont définis dans la documentation seulement. Le logiciel rejoint les objectifs de numération des programmes d'études, à savoir : reconnaître les nombres de 1 à 9 et appliquer les concepts d'addition et de soustraction. Ils permettent un apprentissage progressif allant du plus simple au plus complexe.

Contenu : Le contenu répond aux objectifs qui sont poursuivis. Il est pertinent et présente suffisamment d'exercices pour les atteindre. Les exercices sont précis, cohérents et favorisent un apprentissage progessif. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est progressive et organisée. Le logiciel fournit des renforcements, mais peu de rétroaction. Aucune aide n'est fournie à l'utilisateur ni aucun indice de correction. Aucun test ni évaluation des apprentissages ne sont présents dans le logiciel. Le micro-ordinateur sert cependant d'appoint aux buts poursuivis. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique répondent à un programme d'enrichissement du préscolaire et à certains objectifs du programme de mathématique de 1re et de 2e année du primaire. Le logiciel respecte la démarche pédagogique en utilisant le jeu comme élément motivateur. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est facile à utiliser et performant. Les commandes sont adaptées aux utilisateurs. Il possède une bonne présentation à l'écran. Le son et la couleur sont des éléments de motivation et de renforcement. L'utilisateur peut régler le rythme de déroulement des exercices, il peut sauter de l'un à l'autre et circuler dans le logiciel. Le son peut être adapté. Cependant, l'enseignant n'a aucune possibilité de modifier ou d'adapter le contenu. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel demande peu de préparation à l'enseignant, mais il ne permet aucune gestion pédagogique. La documentation facilite l'utilisation du logicel. Cependant, elle ne contient pas de démarche pédagogique. Par conséquent, on doit constamment encadrer les utilisateurs afin qu'ils puissent s'en servir convenablement. La documentation ne présente pas non plus d'activités préparatoires aux exercices. Le contenu ne peut être modifié. La documentation aurait avantage a être plus détaillée. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Les objectifs d'apprentissage sont conformes à certains des objectifs qui sont proposés dans le programme de mathématique du primaire, particulièrement en ce qui a trait à la numération. Le logiciel est facile à faire fonctionner et il est adapté aux utilisateurs. La présentation est très visuelle. Le logiciel permet de suivre une démarche organisée. Les exercices proposés sont progressifs et cohérents. Il ne présente cependant aucune activité préparatoire et ne permet aucune évaluation, ce qui oblige l'enseignant à une constante vérification des résultats. La documentation est claire pour ce qui est de l'utilisation du logiciel, mais elle pourrait être plus explicite quant à la démarche pédagogique. **Cote : 4**

L'atome et le tableau périodique

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Trois-Rivières-Ouest : Durand logiciels éducatifs, 1991
ISBN 2-9801729-2-8

Description :
Destiné aux élèves de 2e cycle du secondaire, ce logiciel est de type simulateur-exerciseur. A l'aide du tableau périodique, présenté sous forme de page-écran, le logiciel permet à l'élève de consulter l'historique des modèles atomiques et d'étudier les propriétés physiques des éléments; à l'aide de simulations, il peut vérifier les noyaux instables et radioactifs des dix-huit premiers éléments. De plus, il permet de découvrir la progression des propriétés à l'intérieur des familles et des périodes. Une série de vingt fiches graduées présentées dans la documentation peuvent être complétées à l'ordinateur. Un test permet à l'élève de consolider ces notions.

Éditeur : Durand logiciels éducatifs
6220, rue Lacoursière
Trois-Rivières-Ouest (Québec) G8Y 4T7
Téléphone : (819) 374-7122

Distributeur : Durand logiciels éducatifs

Types : Exerciseur; simulation.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences physiques; physique.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13cm); 1 manuel de référence (80 pages .

Micro-ordinateurs : Pc d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA ou monochrome; écran couleur ou monochrome.

Prix : Non disponible.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 0,12 $ par élève.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

L'atome et le tableau périodique

Objectifs : Le logiciel permet d'analyser différents modèles de l'atome proposés par les scientifiques à travers les temps et d'analyser la classification périodique des éléments à partir des propriétés de la matière. Ces objectifs sont clairement formulés dans la documentation et permettent de suivre une démarche organisée.

Contenu : Les activités d'apprentissage sont pertinentes et adaptées aux élèves de 4e secondaire. L'organisation du contenu facilite les apprentissages. La documentation est détaillée et permet d'approfondir la matière. Les règles d'écriture du système international d'unités ne sont pas toujours respectées. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est simple et respecte le rythme d'apprentissage de l'élève. Elle favorise un apprentissage inductif.

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu sont conformes à ceux des programmes d'études. Le logiciel est conçu dans le but de faciliter l'atteinte de plusieurs des objectifs particuliers liés aux objectifs généraux du nouveau programme de sciences physiques du secondaire. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel est facile à utiliser et requiert une manipulation minimale des touches du clavier. Au travail à l'écran s'ajoutent des problèmes à résoudre. L'élève maîtrise son rythme d'apprentissage. L'installation du logiciel s'effectue facilement et la vitesse d'exécution est raisonnable. L'absence de couleur et de son ne constitue pas un point négatif. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel s'intègre facilement dans un cours, principalement parce qu'il permet aux élèves de travailler de façon autonome. La qualité des fiches présentées dans la documentation assure l'intégration en classe et l'appropriation efficace du logiciel. L'évaluation sommative des exercices et les tests permettent de diagnostiquer les notions incomprises par les élèves. Les résultats sont conservés sur un fichier et l'enseignant peut les consulter en tout temps. Un index des mots clés complète le logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les forces de ce logiciel résident dans sa facilité d'utilisation, la possibilité d'un enseignement individualisé et le nombre d'exercices qui permettront d'atteindre les objectifs. La démarche pédagogique et la richesse du contenu correspondent bien aux objectifs du programme de sciences physiques du secondaire. En utilisant le logiciel, l'élève constate la relation étroite qui existe entre l'atome et le tableau périodique. Tout déplacement dans le tableau influe sur la structure de l'atome présenté à l'écran. L'esprit de synthèse est stimulé chez l'élève parce qu'il est amené à construire lui-même des atomes et des isotopes. **Cote : 5**

Aventure dans l'espace

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Prévost : Logiciels Ludicatif enr., 1991
ISBN 2-9801994-9-4

Description :
«Aventure dans l'espace» est un jeu éducatif qui offre à l'écolier de visiter les différentes planètes du système solaire et de trouver les extra-terrestres qui y habitent. Ce voyage s'effectue en tentant de résoudre des problèmes mathématiques. Il comprend deux disquettes : une qui est destinée aux écoliers de 3e année et l'autre, aux écoliers de 6e année. L'enseignant peut modifier le contenu des problèmes grâce à un éditeur de questions. Le logiciel comprend un manuel d'instruction.

Éditeur : Logiciels Ludicatif enr.
1516, chemin du lac Écho
Prévost (Québec) J0R 1T0
Téléphone : (514) 224-4630

Distributeur : Logiciels Ludicatif enr.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 manuel de référence (24 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 128 Ko; 1 unité de disquette; écran couleur ou monochrome; carte graphique CGA.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Aventure dans l'espace

Objectifs : Le logiciel permet de vérifier, sous forme de jeu, les apprentissages réalisés en mathématique à la fin du 1er et du 2e cycle du primaire. Ces objectifs sont faciles à déduire à l'examen du logiciel; le but poursuivi est d'ailleurs bien défini dans la documentation. La présentation des exercices ne suit pas toujours un ordre logique, mais elle permet néanmoins d'atteindre les objectifs.

Contenu : Le contenu touche les différentes notions du programme de mathématique du primaire. Il est pertinent, exact et suffisamment détaillé pour atteindre les objectifs visés. La présentation du contenu convient aux champs d'intérêt des écoliers. L'enseignant a la possibilité de modifier le contenu du logiciel, qui est constitué de 240 questions. Mais lorsqu'on ajoute une question à la banque, on en perd automatiquement une autre. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique n'est pas définie, elle est sous-jacente au type de problème à résoudre. L'écolier peut choisir la démarche qui lui convient. La rétroaction est soutenue et maintient son intérêt. Il ne peut corriger ses erreurs. Le vocabulaire utilisé est simple et adapté aux écoliers. Le jeu est un facteur qui peut motiver la révision de notions apprises précédemment. Le logiciel conserve les résultats des dix meilleurs écoliers. Il n'offre cependant pas de module de gestion pédagogique. La rétroaction dans le mode auteur est faible. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu sont conformes à ceux du programme de mathématique du primaire. L'enseignant peut modifier le contenu et les objectifs d'apprentissage pour les adapter à divers programmes d'études du primaire. **Cote : A**

Facture : La présence de menus et l'utilisation pertinente des flèches de déplacement facilitent le cheminement de l'écolier. La qualité des graphiques, le choix des couleurs ainsi que l'animation sont des éléments qui contribuent à rendre plus agréable l'utilisation du logiciel. On peut modifier les couleurs à l'écran. Avec un écran monochrome, on constate la disparition d'éléments essentiels, ce qui nuit à la compréhension. Le son peut être supprimé. L'éditeur de questions est élémentaire et difficile à faire fonctionner; il ne permet pas un dernier visionnement des questions au cours de l'édition, ce qui est désagréable. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel exige une certaine période de familiarisation avant d'en comprendre le fonctionnement. Une fois cette étape franchie, il devient facile à utiliser. La documentation devrait fournir à l'enseignant une liste des problèmes ainsi qu'un guide pédagogique et à l'écolier un guide d'activités. De plus, la présentation visuelle pourrait être améliorée. Le logiciel ne donne que les dix meilleurs résultats. L'écolier doit recommencer s'il quitte avant la fin de l'exercice. Le logiciel peut être utilisé seul ou en équipe; il favorise alors la coopération. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel, présenté sous forme de jeu, invite l'écolier à approfondir les apprentissages acquis en mathématique. Les mises en situation sont intéressantes et soutiennent bien le déroulement du logiciel. La documentation se limite à un manuel d'instructions. La grande faiblesse du logiciel est le manque de souplesse offert dans le mode auteur pour l'édition de nouvelles questions. Sa force est l'intérêt qu'il peut susciter chez l'écolier. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1384

Le dictionnaire apprivoisé

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Chicoutimi : Technogram inc., 1992
ISBN 2-9801470-8-7

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Le dictionnaire apprivoisé» est un outil d'initiation à l'utilisation du «Petit Robert I». Il se divise en deux parties : le tutoriel et la consultation. La partie du tutoriel présente à l'utilisateur cinq éléments d'apprentissage qui peuvent lui faciliter la consultation du dictionnaire. La partie de consultation lui propose un encadrement pédagogique lié à la recherche de mots, à l'emploi de mots et à leur utilisation en cours de rédaction dans un contexte particulier. Le logiciel propose un test d'évaluation. La documentation propose plusieurs activités d'apprentissage. Pour utiliser efficacement le logiciel, il est essentiel que l'utilisateur ait le dictionnaire «Petit Robert I» en main.

Éditeur : Technogram inc.
816, rue Chaperon
Chicoutimi (Québec) G7H 2S2
Téléphone : (418) 696-3319

Distributeur : Technogram inc.

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (114 pages).

Micro-ordinateurs : PS/2 d'IBM et compatibles; PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; disque rigide souhaitable; carte graphique EGA ou VGA; écran couleur; imprimante facultative.

Prix : 140,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 140,00 $ par école. Licence d'école : 140,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le dictionnaire apprivoisé

Objectifs : Ce logiciel est un outil d'initiation à l'utilisation des ressources virtuelles du «Petit Robert I». Les objectifs sont formulés clairement dans la documentation. L'ordre de présentation des activités d'apprentissage permet de suivre une démarche logique.

Contenu : Le contenu du logiciel est pertinent, bien traité et adapté aux utilisateurs visés. Les renseignements fournis sont exacts et gradués. Les exemples proposés sont clairs et correctement présentés. Les utilisateurs ayant acquis moins d'habiletés en lecture auront besoin de plus d'encadrement de la part de l'enseignant. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et progressive. Les activités d'apprentissage, bien que réalisables avec le «Petit Robert I» seul, favorisent néanmoins la consultation d'autres dictionnaires. L'interactivité simple et soutenue maintient l'intérêt de l'élève. Les exercices formatifs intégrés au tutoriel, de même que le test d'évaluation qui peut servir à la fois de prétest et de post-test, sont des outils pertinents pour l'élève et l'enseignant. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel constitue un outil complémentaire aux différents programmes d'études visés et assure la présence effective d'un savoir préalable à l'atteinte des objectifs généraux de ces programmes, soit l'utilisation du dictionnaire. **Cote : A**

Facture : Le choix des couleurs ainsi que la présentation graphique et textuelle de l'information à l'écran témoignent du souci de qualité mis de l'avant par les auteurs. Les manipulations, simples, se limitent à quelques touches au clavier. La consultation du menu est facile et rapide. La documentation, parce qu'elle est bien structurée et propose une mise en pages bien aérée, est agréable à consulter. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Les exercices proposés dans la documentation peuvent être faits seul ou en équipe; dans ce dernier cas, ils suscitent la coopération. L'utilisation du logiciel nécessite, de la part de l'enseignant, une préparation appropriée. La documentation est complète. Elle inclut un guide pédagogique qui comporte des activités de prolongement complémentaires au logiciel, un manuel de référence et un guide d'activités d'apprentissage. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : «Le dictionnaire apprivoisé» permet d'optimiser l'utilisation d'un outil pédagogique fondamental, le dictionnaire. L'autonomie virtuelle de l'utilisateur sera cependant proportionnelle à son degré de maîtrise en lecture. Le tableau des résultats au test nécessite un oeil exercé. Le logiciel est de facture soignée; il reproduit fidèlement la mise en pages du «Petit Robert I»; il est interactif. Le niveau de difficultés des exercices, de type formatif, est graduel. Une excellente documentation est fournie avec le logiciel. **Cote : 5**

Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal

Logiciel évalué en 1992
Version 1.1
Montréal : Logiciels Pharaon, 1991
ISBN 2-9802785-0-5

Description :
Ce logiciel constitue, par sa banque d'illustrations, un outil de référence pour l'utilisateur. Il s'agit d'une collection d'images documentées sur un sujet particulier, le règne végétal. Il permet la recherche d'images (planches) à partir d'un terme précis qui représente l'une des parties du dessin. On peut s'en servir pour acquérir des connaissances plus larges sur le sujet ou pour insérer les illustrations qu'il contient dans d'autres documents, tels des examens ou des notes de cours. Il permet d'obtenir l'impression de documents de qualité. Il est possible de modifier la taille de l'image à l'écran.

Commentaires :
«Dictionnaire super visuel» est formé d'un ensemble de dix-huit volumes qui touchent les grands sujets.

Éditeur : Logiciels Pharaon
5010, 7e Avenue
Montréal (Québec) H1Y 2M9
Téléphone : (514) 523-8837

Distributeur : Logiciels Pharaon

Types : Tutoriel; banque d'images.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Écologie; sciences de la nature.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm); 1 document de référence (22 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; disque rigide souhaitable; 2 unités de disquette; système d'exploitation version 6.0.2 ou plus récente; imprimante ImageWriter ou LaserWriter.

Prix : 149,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Dictionnaire super visuel - volume 1 : règne végétal

Objectifs : «Dictionnaire super visuel» permet à l'utilisateur d'accéder à une banque d'illustrations avec légende. Il peut effectuer une recherche à l'aide des fiches et approfondir ses connaissances dans le domaine de son choix. Les objectifs sont formulés de façon très générale dans la documentation, mais les préalables informatiques sont clairement décrits. La démarche utilisée pour l'atteinte des objectifs dépend des choix que fait l'utilisateur.

Contenu : Cette banque d'illustrations avec légende, non modifiable, présente un contenu précis et détaillé. On n'y trouve cependant aucune définition des éléments décrits graphiquement. La qualité du graphisme met en valeur chaque élément du contenu. Les agrandissements permettent l'accès à des structures schématiques détaillées. Même si le contenu dépasse largement celui du programme d'écologie de 1re secondaire, plusieurs planches (illustrations) sont pertinentes et adaptées aux élèves de cette classe. Ce logiciel constitue un complément intéressant à des activités d'enrichissement. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est inexistante. L'interactivité est simple, constante et efficace. Il n'y a aucun renforcement ni aucune rétroaction d'ordre pédagogique et le logiciel fait peu appel à la créativité de l'élève. La flexibilité du programme permet l'accès à une multitude de renseignements visuels de grande qualité, ce qui contribue à maintenir l'intérêt de l'élève. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel correspond à quelques objectifs du programme d'écologie. Cependant, il le dépasse largement. Son utilisation constitue un complément en vue d'une recherche. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Le langage est simple et très visuel. Il ne comporte aucune lourdeur et le temps d'attente, avant que les illustrations paraissent à l'écran, est assez court. La fonction d'exportation de fiches n'est pas très explicite. On ne peut importer aucune information d'autres logiciels ou d'autres fichiers. L'organisation des planches dans le menu est confuse, mais elle ne constitue pas un obstacle à l'utilisation du logiciel. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Parce qu'il est facile à utiliser, l'enseignant pourra intégrer rapidement ce logiciel en classe et dans l'une ou l'autre des étapes d'apprentissage comme outil de référence. La documentation fournit principalement de l'information relative à l'utilisation du logiciel. Aucune façon d'exploiter le logiciel n'est proposée à l'enseignant. Les fonctions de recherche sont insuffisantes pour permetttre une exploitation maximale du logiciel. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est facile à utiliser. Il est un bon outil de référence. La qualité du graphisme permet l'impression de documents de qualité. La documentation ne contient pas de suggestions de démarche pédagogique. Son contenu est juste et précis et dépasse largement celui du programme d'écologie de 1re secondaire. En ce sens, il est un bon outil d'enrichissement. **Cote : 4**

Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain

Logiciel évalué en 1992
Version 1.1
Montréal : Logiciels Pharaon, 1991
ISBN 2-9802785-0-5

Description :
Ce logiciel constitue, par sa banque d'illustrations, un outil de référence pour l'utilisateur. Il s'agit d'une collection d'images documentées sur un sujet particulier, l'être humain. Il permet la recherche d'images (planches) à partir d'un terme précis qui représente l'une des parties du dessin. On peut s'en servir pour acquérir des connaissances plus larges sur le sujet ou pour insérer les illustrations qu'il contient dans d'autres documents, tels des plans de cours ou des examens. Il permet d'obtenir l'impression de documents de qualité. Il est possible de modifier la taile de l'image à l'écran.

Commentaires :
«Dictionnaire super visuel» est formé d'un ensemble de dix-huit volumes qui touchent les grands sujets.

Éditeur : Logiciels Pharaon
5010, 7e Avenue
Montréal (Québec) H1Y 2M9
Téléphone : (514) 523-8837

Distributeur : Logiciels Pharaon

Types : Tutoriel; banque d'images.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Biologie humaine.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 cm); 1 document de référence (22 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; disque rigide souhaitable; 2 unités de disquette; système d'exploitation version 6.0.2 ou plus récente; imprimante ImageWriter ou LaserWriter.

Prix : 14€,95 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Dictionnaire super visuel - volume 3 : être humain

Objectifs : «Dictionnaire super visuel» permet à l'utilisateur d'accéder à une banque d'illustrations avec légende. Il peut effectuer une recherche à l'aide des fiches et approfondir ses connaissances dans le domaine de son choix. Les objectifs sont formulés de façon très générale dans la documentation, mais les préalables informatiques sont clairement décrits. La démarche utilisée pour l'atteinte des objectifs dépend des choix que fait l'utilisateur.

Contenu : Le logiciel ne contient que des illustrations avec légende. On n'y trouve aucune définition des éléments décrits graphiquement. Aucun exercice pratique n'est suggéré dans le logiciel ainsi que dans la documentation. Tout en étant justes et précis, les renseignements manquent de pertinence pour le cours de biologie humaine de 3e secondaire. Ils peuvent toutefois être utiles pour des activités d'enrichissement. **Cote : C**

Pédagogie : La démarche pédagogique est inexistante. L'interactivité est simple, constante et efficace. Il n'y a aucun renforcement ni aucune rétroaction d'ordre pédagogique et le logiciel fait peu appel à la créativité de l'élève. La flexibilité du programme permet l'accès à une multitude de renseignements visuels de grande qualité, ce qui contribue à maintenir l'intérêt chez l'élève. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel correspond à quelques objectifs du programme d'écologie. Cependant, il le dépasse largement. Son utilisation constitue un complément en vue d'une recherche. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Le langage est simple et très visuel. Il ne comporte aucune lourdeur et le temps d'attente, avant que les illustrations paraissent à l'écran, est assez court. La fonction d'exportation de fiches n'est pas très explicite. On ne peut importer aucune information d'autres logiciels ou d'autres fichiers. L'organisation des planches dans le menu est confuse, mais elle ne constitue pas un obstacle à l'utilisation du logiciel. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Parce qu'il est facile à utiliser, l'enseignant pourra intégrer rapidement ce logiciel en classe et dans l'une ou l'autre des étapes d'apprentissage comme outil de référence. La documentation fournit principalement de l'information relative à l'utilisation du logiciel. Aucune façon d'exploiter le logiciel n'est proposée à l'enseignant. Les fonctions de recherche sont insuffisantes pour permetttre une exploitation maximale du logiciel. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est facile à utiliser. Il représente un bon outil de référence. La qualité du graphisme permet l'impression de documents de qualité. La documentation ne contient pas de suggestions de démarche pédagogique. Son contenu est juste et précis et dépasse largement celui du programme de biologie humaine de 3e secondaire. En ce sens, il est un bon outil d'enrichissement. **Cote : 4**

Écolab

Logiciel évalué en 1992
Version 2.4
Montréal : On/Q Corporation inc., 1991
ISBN 2-551-124-52-5

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Écolab» permet l'exploration de la flore et de la faune de six milieux écologiques caractéristiques : parc, forêt, golfe, marais, lac et toundra. Correspondant à la méthode scientifique (observation, formulation d'hypothèses, validation et conclusion), les démarches proposées à l'utilisateur concernent la classification des éléments de la chaîne alimentaire, le fonctionnement de cette chaîne et les relations entre les éléments de la chaîne et l'équilibre d'un écosystème. Dans chacune des démarches, des simulations permettent à l'utilisateur d'observer divers organismes, de les reconnaître par leur niche écologique, de construire des chaînes alimentaires et d'examiner les répercussions de divers facteurs sur les écosystèmes. Des activités d'apprentissage sont proposées dans la documentation.

Éditeur : On/Q Corporation inc.
1405, rue Bishop, bureau 101
Montréal (Québec) H3G 2E4
Téléphone : (514) 842-1183
Télécopieur : (514) 842-1377

Distributeur : On/Q Corporation inc.

Types : Simulation; tutoriel.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Sciences de la nature; écologie.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 4 disquettes (9 cm); 1 guide à l'intention des enseignants (140 pages).

Micro-ordinateurs : PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; 2 unités de disquette; disque rigide souhaitable; souris Microsoft ou compatible; carte graphique graphique MCGA; écran couleur.

Prix : 140,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 140,00 $ par école. Licence d'école : 140,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Écolab

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement énoncés dans la documentation. Les activités proposées suivent un cheminement logique d'apprentissage allant du général au particulier. La démarche pédagogique à suivre est précisée dans le logiciel et dans la documentation. Les objectifs conviennent aux utilisateurs. La réussite des activités permet d'atteindre les objectifs visés.

Contenu : L'organisation du contenu facilite l'atteinte des objectifs. Le contenu est traité suffisamment en profondeur pour favoriser l'apprentissage. Il est pertinent, exact et adapté aux utilisateurs. Le vocabulaire et la syntaxe sont justes. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique, cohérente et systématique, permet une progression assurée vers l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Les messages de rétroaction à l'écran sont clairs et bien adaptés à l'utilisateur. Ce dernier se retrouve en constante interaction avec le logiciel. Des messages sonores et visuels valident ses réponses. Une fonction d'assistance est accessible en tout temps. L'utilisation du micro-ordinateur est un élément de motivation et favorise le développement d'attitudes positives au regard de l'environnement. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel sont conformes à ceux du programme d'écologie de 1re secondaire. Il serait également utile au 2e cycle du primaire dans le programme d'éducation relative à l'environnement. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Il n'y a pas d'ambiguïté dans le choix des options et des commandes. L'utilisateur a une bonne maîtrise du rythme qu'il veut suivre et du déroulement des exercices. L'utilisation des commandes de fonction et de la souris limite au maximum les erreurs de manipulation. Les photos des divers milieux écologiques sont très intéressantes et constituent un élément de motivation supplémentaire pour l'utilisateur. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel et la documentation représentent un outil qu'un enseignant peut aisément intégrer en classe. Le logiciel étant facile à utiliser, l'élève peut poursuivre son exploration scientifique de façon autonome. La documentation est très bien présentée, complète et explicite quant à l'exploitation du logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel est fiable, facile à utiliser et attrayant. L'approche pédagogique proposée suit exactement la démarche scientifique. Le logiciel peut avantageusement être utilisé dans les écoles comme aide à l'enseignement de l'écologie. En ce sens, il facilite l'atteinte des objectifs d'apprentissage portant sur les caractéristiques de la faune et de la flore de divers biomes, sur les niches écologiques, sur les chaînes alimentaires et sur l'équilibre d'un écosystème. **Cote : 4**

Élémentaire mon cher

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Montréal : CRAPO inc., 1992
ISBN 2-89401-059-1

Description :
«Élémentaire mon cher» est un exerciseur qui contient deux modules. Le module 1 offre une banque de 77 exercices axés sur une démarche de résolution de problèmes. Le module 2 est présenté sous la forme d'un jeu de serpents et d'échelles. L'enseignant a la possibilité de créer pour le module 2 ses propres questions grâce à une fonction d'édition offerte au menu principal. Le logiciel ne permet pas l'impression des questions. On ne peut conserver les résultats des écoliers.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (13 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école. Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Élémentaire mon cher

Objectifs : Le logiciel permet de situer des figures géométriques dans l'espace et d'effectuer des exercices en numération (opérations, plus grand que, plus petit que, sériation). Les objectifs sont faciles à déduire dans le logiciel bien qu'ils soient moins explicites dans la documentation. Dans le module 1, on trouve une gradation dans l'atteinte des objectifs en géométrie. L'organisation des objectifs dans le module 2 dépend du choix des banques existantes ou créées par l'enseignant.

Contenu : Le contenu présenté d'une façon cohérente permet à l'écolier de développer son orientation spatiale en classant différentes figures géométriques. Le module 2 permet de faire des opérations mathématiques qui correspondent aux objectifs du programme de mathématique du primaire. Les exercices sont en nombre suffisant pour soutenir l'intérêt des écoliers. Par contre, quelques termes manquent de précision. Le degré de difficultés des exercices du module 1 est expliqué dans le logiciel, mais aucune information n'est donnée dans la documentation. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est traditionnelle. Aucune activité préparatoire ou test d'évaluation n'est offert, ni dans la documentation ni dans le logiciel. On trouve quand même une progression micro-graduée dans les exercices proposés. On note un certain renforcement visuel lorsque l'écolier effectue le travail demandé. Il peut effacer ses réponses ou modifier ses choix en tout temps. Ce logiciel ne fait aucunement appel à la créativité de l'écolier, mais l'utilisation de l'ordinateur suscite quand même son intérêt. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs et le contenu du logiciel sont conformes à ceux du programme de mathématique du primaire. Cependant, ils ne sont pas précisés clairement dans la documentation. La démarche pédagogique pourrait être mieux adaptée aux utilisateurs. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Le graphisme, les couleurs et l'animation le rendent agréable à travailler. Les menus et les commandes sont simples et bien structurés. L'utilisateur peut maîtriser la vitesse de déroulement. Aucune fonction d'assistance n'est accessible pendant les exercices. La documentation ne donne pas d'information pour l'utilisation du logiciel en réseau. Le logiciel permet de créer des exercices, mais non d'importer les fichiers d'autres logiciels. La documentation se limite à un mode d'utilisation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel peut facilement être intégré en classe, surtout le module 2, car l'enseignant a alors la possibilité de créer ses propres banques d'exercices. Cette tâche s'exécute facilement et est soutenue par une bonne interactivité. La documentation ne suggère aucune approche pédagogique. Comme pour un bon nombre d'outils pédagogiques, l'enseignant devra donner des explications avant d'intégrer le logiciel en classe. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est simple et intéressant. Son contenu est adapté aux écoliers. Il permet également à l'enseignant de créer des banques d'exercices qui peuvent s'adapter aux objectifs de mathématique pour ce qui est des opérations, sauf pour les nombres à virgules et les fractions. L'écolier reçoit une constante rétroaction. Cependant, elle est absente pour valider les réponses. Il n'existe aucune possibilité d'évaluer les apprentissages. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1390

Guichet auto-éducatif

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Yves Payeur
Montréal : CRAPO inc., 1991
ISBN 2-89401-053-2

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.
Les caisses populaires Desjardins soutiennent la diffusion de ce logiciel.

Description :
Destiné aux écoliers du 2e cycle du primaire ainsi qu'aux élèves en difficulté, ce logiciel est un outil de motivation très pertinent à intégrer en classe et à suggérer à un élève qui présente des difficultés de comportement. Le logiciel simule l'usage du guichet automatique d'une caisse populaire. Les exercices portant sur les dépôts, les retraits, la recherche de renseignements sur le solde du compte et sur les autres opérations bancaires permettent à l'élève d'acquérir une certaine autonomie personnelle et de démontrer un plus grand engagement au regard de sa vie scolaire.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Simulation.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (30 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA, EGA, VGA ou Hercules; imprimante facultative.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Pour le réseau scolaire québécois, licence de commission scolaire : 49,00 $ par école. Licence d'école : 98,00 $. Ailleurs, licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Guichet auto-éducatif

Objectifs : L'objectif premier du logiciel est de susciter un plus grand engagement de la part de l'élève au regard de son vécu scolaire tout en l'habituant à l'usage du guichet automatique. Les objectifs particuliers sont clairement énoncés et sont présentés du général au particulier dans la documentation.

Contenu : Le contenu permet de s'initier facilement à l'utilisation d'un guichet automatique. L'écriture des nombres est conforme aux normes du système international d'unités. Ce logiciel permet d'intégrer les éléments d'apprentissage amorcés à partir d'une mise en situation réaliste. L'utilisation de deux tableaux successifs simplifie la démarche à suivre pour faire des transactions. Le logiciel est exempt de stéréotypes et est présenté dans un francais correct et compréhensible à l'élève qui éprouve des difficultés en lecture. **Cote : A**

Pédagogie : La documentation renferme un guide complet de mises en situation et d'approches pédagogiques. Le logiciel présente une démarche constante et concrète qui facilite l'interactivité. La rétroaction est adaptée aux utilisateurs visés. L'enseignant peut accéder au carnet de l'élève et vérifier l'exactitude des transactions effectuées. Il s'agit d'une activité de renforcement qui utilise à bon escient le contexte réaliste et innovateur du guichet automatique. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs du logiciel correspondent à ceux des programmes d'études de 2e cycle du primaire et de 1er cycle du secondaire en adaptation scolaire. Le logiciel propose un contenu et une démarche pédagogique qui sont conformes à ces programmes. **Cote : A**

Facture : Ce logiciel présente des menus et des fonctions qui permettent à l'élève de se repérer très facilement à l'écran. L'enseignant a la maîtrise de certains paramètres, c'est-à-dire des modalités et de la limite quotidienne de retrait. Pour utiliser le logiciel, l'élève doit avoir une disquette contenant un NIP (numéro d'identification personnel). Très polyvalent, le logiciel est protégé contre les fausses manoeuvres au clavier. Le choix des couleurs et l'affichage des textes sont attrayants et de bonne qualité. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel s'intègre facilement en classe, parce qu'on peut graduer les critères d'émulation. Il nécessite, de la part de l'enseignant beaucoup de temps pour planifier des scénarios avant d'en arriver à leur mise en application. Le logiciel offre une fonction de gestion pédagogique suffisamment efficace pour permettre d'assurer le suivi d'un élève parallèlement à celui du groupe. L'attention de l'élève sera soutenu selon la crédibilité de la démarche que l'enseignant préconisera en classe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Le principal attrait du logiciel est sa facilité d'utilisation autant par l'élève que par l'enseignant. Il se doit d'être appuyé d'un scénario crédible aux yeux de l'élève. Les activités d'apprentissage seront plus ou moins approfondies selon les utilisateurs visés. L'efficacité de cet outil sera proportionnelle au temps que l'enseignant consacrera à concevoir des scénarios d'apprentissage appropriés. **Cote : 5**

Le jeune écrivain

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Montréal : Québit Logiciels inc., 1991
ISBN 2-920634-07-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Cet outil d'aide à la création donne aux écoliers de 1er cycle l'occasion de devenir écrivains, scénaristes et metteurs en scène. A l'aide d'une banque de dessins et de décors choisis selon les objectifs du programme de français du primaire, les écoliers sont invités à créer des histoires. Page après page, ils vont construire une histoire doublée d'une mise en scène qu'ils pourront imprimer, modifier, enregistrer et présenter à l'écran sous la forme d'un diaporama.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Aide à la création de textes; éditeur de livres d'images.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (185 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (15 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique CGA, EGA, MCGA ou VGA; écran couleur; imprimante; souris et disque rigide facultatifs.

Prix : 69,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 69,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le jeune écrivain

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Le logiciel suit une démarche pédagogique bien structurée.

Contenu : Le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs d'apprentissage. Les utilisateurs sont ciblés. Il y a équilibre entre l'importance des activités d'apprentissage à réaliser et la quantité de manipulations à effectuer pour accomplir les tâches d'écriture, de scénarisation ou de dessin. La documentation et le contenu sont bien structurés et la présentation qui en est faite correspond au rythme d'apprentissage des écoliers. Aucun stéréotype n'a été décelé. Le vocabulaire utilisé est bien adapté aux écoliers. **Cote : A**

Pédagogie : La documentation présente des activités pertinentes. Le temps consacré aux activités est approprié à la capacité de concentration des écoliers. L'interactivité est facile. L'écolier peut travailler à son rythme. Le logiciel exploite très bien les possibilités graphiques de l'ordinateur. La présentation des pages-écrans est de bon goût. Les menus présentent les diverses fonctions et les outils sont équilibrés et faciles à utiliser. Ce logiciel favorise la créativité et la motivation. Des pistes d'évaluation des apprentissages liées particulièrement à l'écriture sont suggérées dans la documentation. **Cote : A**

Programmes d'études : Le contenu du logiciel est conforme à celui présenté dans la documentation. La démarche pédagogique et les objectifs d'apprentissage correspondent à ceux des programmes d'études. La démarche pédagogique est bien définie et les approches sont bien présentées. **Cote : A**

Facture : Le logiciel privilégie l'accès aux fonctions par des menus et des icônes qui représentent les outils disponibles (pinceau, palette de couleurs, figures géométriques, etc.). Les titres des menus sont pertinents, logiques et clairs. Les possibilités de l'ordinateur sont exploitées au maximum. L'éditeur de texte est facile à utiliser et les instructions sont compréhensibles. L'écolier circule facilement dans le logiciel et il peut aisément activer les différentes fonctions disponibles. Il n'y a pas de rétroaction s'il y a erreur de manipulation, mais on peut facilement annuler une opération erronée. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation présente des activités adaptées aux écoliers et facilite l'intégration du logiciel en classe. La gestion pédagogique est inexistante mais cela ne nuit pas à l'apprentissage ou au suivi effectué par l'enseignant. Le travail en équipe est possible et fortement suggéré. La documentation facilite l'utilisation du logiciel en fournissant différents renseignements à caractère technique et pédagogique. Un travail raisonnable est demandé à l'enseignant pour bien comprendre la manipulation du logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Cet outil d'aide à la création présente des caractéristiques intéressantes. Il permet aux écoliers d'être écrivains, scénaristes et metteurs en scène. Les banques d'images, de décors et de mots constituent des éléments forts du logiciel. «Le jeune écrivain» permet à l'écolier de trouver sa propre démarche d'apprentissage de l'écriture et du graphisme. Le logiciel est relativement facile à utiliser. La démarche pédagogique est intéressante et correspond bien aux objectifs des programmes d'études. Les suggestions d'évaluation des situations d'écriture correspondent aux objectifs visés. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1392

La cueillette des fraises

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Laval : Arc-en-ciel Logiciels éducatifs enr., 1992
ISBN 2-9802816-0-3

Description :
«La cueillette des fraises» est un logiciel qui prend la forme d'un jeu. A l'aide d'une grille qui représente un jarc'in et d'une série d'indices, l'utilisateur doit trouver cinq fraises dans le jardin du fermier. Le nombre d'essais et le temps accordé pour les réaliser sont illimités. Ce logiciel permet d'acquérir des habiletés de déduction logique en mathématique tout en initiant aux règles de lecture sur un plan cartésien.

Éditeur : Arc-en-ciel Logiciels éducatifs enr.
C.P. 55002, Place Montmorency
Laval (Québec) H7N 6G5
Téléphone : (514) 629-7925

Distributeur : Arc-en-ciel Logiciels éducatifs enr.

Types : Jeu; résolution de problèmes.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm);1 feuillet (1 page).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique VGA; écran couleur.

Prix : 24,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 74,85 $. Licence de commission scolaire : 24,95 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

La cueillette des fraises

Objectifs : Le logiciel permet à l'utilisateur d'exercer sa capacité de déduction logique et de s'initier au système de lecture sur un plan cartésien. Ces objectifs sont clairement formulés dans le logiciel et permettent de suivre une démarche logique.

Contenu : Le contenu est pertinent pour les écoliers de 2e cycle et pour les élèves de 1er cycle du secondaire. Les deux exemples démontrés à l'écran sont pertinents et facilitent la compréhension des activités à réaliser par la suite. Le contenu est suffisamment détaillé pour permettre d'atteindre les objectifs visés. **Cote : B**

Pédagogie : Dans ce logiciel, à un problème posé l'utilisateur tente, au premier essai, de trouver la réponse au hasard. Puis, à l'aide d'indices, il est amené à déduire les positions des fraises dans le jardin (plan cartésien). L'interactivité est simple et soutenue. La rétroaction est précise, mais elle pourrait être plus complète. Le renforcement est pertinent, mais il pourrait être plus varié. Les explications d'ordre technique sont insuffisantes. A la fin de l'exercice, l'utilisateur connaît le nombre d'essais qu'il a effectués. **Cote : B**

Programmes d'études : Le contenu et les objetifs du logiciel sont conformes à ceux des programmes de mathématique du primaire et du secondaire. La démarche pédagogique, orientée principalement vers la résolution de problèmes, correspond à celle proposée dans les programmes d'études. **Cote : B**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Le choix des couleurs est approprié et la mise en pages des éléments graphiques est équilibrée. L'utilisateur ne peut sauvegarder ses résultats qui seront automatiquement détruits à la fin d'un jeu. Compte tenu de la structure du logiciel, la liberté d'action accordée à l'utilisateur est plutôt limitée. Il n'est pas possible d'imprimer quelque élément que ce soit. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel est intéressant et facile à utiliser. Parce qu'il est simple, l'enseignant pourra en peu de temps en saisir le fonctionnement et l'intégrer en classe. Il permet de travailler seul ou en équipe. La documentation est à toutes fins utiles inexistante, ce qui est déplorable. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «La cueillette des fraises» suscite un intérêt soutenu. C'est d'abord un jeu qui permet d'améliorer la capacité de raisonnement logique. Malgré la grande place laissée au hasard dans l'organisation du logiciel, les activités d'apprentissage favorisent l'acquisition d'habiletés de résolution de problèmes. Le logiciel est facile à utiliser et la présentation à l'écran est agréable. L'absence d'un module de gestion pédagogique et une documentation presque inexistante en font cependant un instrument limité. **Cote : 4**

Mapview

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Toronto : Innovative Dimensions, 1990

Description :
«Mapview» est un logiciel qui permet de transposer des cartes topographiques à deux dimensions en un format à trois dimensions. L'élève doit créer, à l'aide d'outils d'édition, ses propres cartes bidimensionnelles. Le logiciel propose, sous forme d'icônes, des fonctions connexes qui permettent de modifier l'angle de point de vue ou la position du point de vue de même que de visualiser le plan de coupe défini par l'élève. Le logiciel offre plusieurs types d'affichage des fenêtres à l'écran et toutes les pages-écrans peuvent être imprimées. L'élève peut accéder à des exercices portant sur des notions précises de cartographie.

Éditeur : Innovative Dimensions
903 Bathurst Street
Toronto, Ontario M5R 3G4
Téléphone : (416) 531-1599

Distributeur : Innovative Dimensions

Types : Simulation; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Géographie générale.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (30 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (30 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; ICON.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 640 Ko; disque rigide souhaitable; carte graphique EGA; écran couleur; souris Microsoft ou compatible; imprimante Epson ou compatible.

Prix : 129,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Mapview

Objectifs : Le logiciel permet de créer des cartes topographiques à deux dimensions et d'établir à l'aide d'une simulation des relations avec leur représentation en trois dimensions. Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Le logiciel propose une structure simple qui facilite l'atteinte de ces objectifs. **Cote : A**

Contenu : Le contenu est pertinent et convient aux champs d'intérêt et au rythme d'apprentissage des élèves. Les notions de cartographie à l'étude sont exactes bien que les exemples de cartes qui sont créées par l'utilisateur puissent présenter des paramètres irréalistes qui ne sont pas décelés par le logiciel. La transposition de certaines de ces cartes en format tridimensionnel soulève des interrogations quant au degré de précision et d'exactitude de la simulation. Les exercices sont en nombre suffisant et les notions à l'étude permettent à l'élève d'enrichir et d'approfondir ses connaissances en géographie. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel est conforme à la démarche pédagogique et respecte le rythme d'apprentissage de l'élève. L'absence de rétroaction pour valider ou pour analyser les erreurs au cours de la création de cartes à deux dimensions est un élément qui peut fausser l'analyse comparative avec le plan à trois dimensions. L'utilisateur a peu d'information au sujet des paramètres d'évaluation. Le logiciel ne conserve pas les résultats des élèves. Le mode d'utilisation est souvent insuffisant pendant les exercices. La simplicité avec laquelle l'élève peut reproduire ses propres cartes à deux dimensions en un format à trois dimensions est un atout. **Cote : C**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel sont conformes à ceux du programme de géographie générale du secondaire. La documentation décrit clairement et simplement la démarche pédagogique préconisée. **Cote : A**

Facture : La présentation logique et efficace des menus ainsi que la présence d'icônes assurent une certaine souplesse au logiciel. Les manipulations avec la souris exigent une attention soutenue pendant l'activation et la désactivation de la zone de dialogue. La présentation graphique des cartes à trois dimensions et leur exécution rapide par le simulateur sont des éléments motivateurs qui aident à maintenir la curiosité de l'élève. Le logiciel arrête soudainement de fonctionner pour des raisons difficiles à déterminer. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut intégrer en peu de temps le logiciel en classe et adapter le niveau de difficultés en modifiant le degré de complexité des cartes à deux dimensions. Le manuel de référence et le guide destiné à l'élève facilitent l'atteinte des objectifs d'apprentissage en présentant clairement et simplement toutes les fonctions du logiciel ainsi qu'une série d'activités portant sur chacune de ces fonctions. Les exercices permettent d'approfondir plusieurs notions en cartographie mais l'élève ne peut conserver ses résultats. L'enseignant ou l'élève sont peu informés des méthodes de calcul utilisées pour les évaluations. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Mapview» présente des objectifs clairs et un contenu diversifié adapté aux élèves et au programme d'études. Bien que la démarche pédagogique soit structurée, elle comporte des faiblesses quant à la qualité de la rétroaction et de l'interactivité. Les menus et les icônes sont efficaces et simples à consulter. La simulation produit des graphiques attrayants et diversifiés. L'enseignant pourra intégrer facilement et rapidement le logiciel en classe. **Cote : 4**

Maxime Base de données

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Rosemère : Conceptéva inc., 1991
ISBN 2-921195-13-5

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel permet l'initiation aux bases de données par la consultation, la collecte et l'organisation de l'information. L'ensemble «Maxime Base de données» est composé de six modules : Carte d'identité, Paires de mots, Qui suis-je?, Liste, Calepin de notes et Base de données. Ce dernier module constitue l'élément principal du logiciel. Il permet de créer des fiches selon un cadre prédéterminé. La structure et le contenu des fiches peuvent être traités de multiples façons (tri, recherche, groupement, etc.). Ce logiciel offre à l'utilisateur la possibilité d'imprimer le résultat du traitement des fiches selon différents formats.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur :
Conceptéva inc.
256, rue Crescent
Rosemère (Québec) J7A 3H8
Téléphone : (514) 621-3836

Distributeur :
CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Logiciel de gestion de base de données.

Utilisateurs : Primaire, 1er cycle; primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (190 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; carte graphique CGA; écran monochrome ou couleur; 1 unité de disquette; imprimante IBM ou Epson facultative.

Prix : 75,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 175,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Maxime Base de données

Capacité de saisie et de traitement de l'information :	Le logiciel est suffisamment puissant, compte tenu des utilisateurs visés. Il offre une bonne capacité de tri ainsi qu'un nombre suffisant de champs et d'enregistrements à utiliser. Le choix des couleurs et l'affichage constant de renseignements pertinents mettent en évidence les fonctions principales du logiciel. L'écolier dispose d'un bon nombre de fonctions qui lui permettent de modifier la mise en pages des données bien qu'un champ de type graphique aurait été souhaitable. La recherche d'information est facile. Toutes les fonctions du logiciel s'exécutent à une vitesse impressionnante.	**Cote : A**
Capacité d'impression :	Le logiciel offre un large éventail de paramètres d'impression prédéterminés. L'écolier peut diriger très facilement le contenu à imprimer bien qu'il ne puisse choisir l'ordre d'impression des fiches. La visualisation à l'écran du format d'impression est un atout fort intéressant et permet une représentation très réaliste de la production écrite.	**Cote : B**
Facture :	Toutes les fonctions offertes sont efficaces et opérationnelles. Toutefois, une fonction de sauvegarde automatique serait intéressante compte tenu des utilisateurs visés. Les déplacements à l'intérieur d'un même fichier sont faciles à faire. L'information sur la page-écran est complète, significative, facile à consulter et son organisation est équilibrée. La palette de couleurs rend le logiciel agréable à regarder.	**Cote : A**
Adaptabilité :	Le logiciel s'adapte bien à plusieurs types d'appareil et présente une grande souplesse d'installation. Sur écran monochrome, il n'y a aucune perte de visibilité et la consultation demeure facile et agréable. Le logiciel ne permet pas l'exportation et l'importation de fichiers. La fusion de données d'une disquette à l'autre ou d'un fichier à l'autre est impossible à exécuter. Aucun outil connexe n'accompagne le logiciel.	**Cote : B**
Convivialité :	Le mode d'installation du logiciel est clairement décrit dans la documentation. Le logiciel affiche les principales fonctions sous forme d'aide-mémoire seulement. Dans l'ensemble, le logiciel est facile à utiliser. Les menus, les commandes et les messages à l'utilisateur sont bien structurés et progressifs. Il a accès à des renseignements qui sont faciles à repérer.	**Cote : A**
Adaptation à la pratique pédagogique :	Les six modules du logiciel permettent de répondre aux différents besoins des écoliers de 1er cycle. Cependant, il s'adresse avant tout à ceux du 2e cycle. Le logiciel permet de s'adapter à un large éventail de matières et en facilite l'assimilation. Il suscite plusieurs types d'apprentissage. La documentation propose des activités détaillées et adaptées aux objectifs. Le temps que l'enseignant devra consacrer à l'exploration du logiciel ainsi qu'à la préparation d'activités lui sera grandement profitable.	**Cote : A**
Synthèse de l'évaluation :	Doté d'une très bonne présentation graphique à l'écran, ce logiciel offre de nombreuses possibilités d'utilisation pour l'écolier. Ses commandes, claires et faciles à suivre, rendent son utilisation agréable. De plus, l'exploitation d'un tel logiciel de gestion de base de données permet à l'écolier de trouver, de consulter et d'organiser de l'information. «Maxime Base de données» demande un temps d'exploration et de familiarisation certain à l'enseignant. Il s'agit cependant d'un outil qui présente de nombreuses possibilités d'exploitation sur le plan pédagogique.	**Cote : 5**

Parchemin

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Chicoutimi : Technogram inc., 1991
ISBN 2-9801470-7-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Parchemin» est un outil d'aide à la production écrite. Après avoir choisi un des quatre types de textes au programme, l'utilisateur consulte le plan déjà préparé de l'un des cinq exemples proposés. Il organise alors son plan et passe ensuite à la production écrite proprement dite. Une fois le texte rédigé, une grille d'objectivation lui permet de revoir les critères de réussite établis par l'enseignant. A tout moment, l'écolier de 2e cycle ou l'élève de 1er cycle peut relire le plan, la grille et les exemples. Le texte peut aisément être corrigé à volonté avant l'impression. L'enseignant dispose d'une documentation appropriée.

Éditeur : Technogram inc.
816, rue Chaperon
Chicoutimi (Québec) G7H 2S2
Téléphone : (418) 696-3319

Distributeur : Technogram inc.

Types : Logiciel d'aide à l'écriture.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire; français, langue seconde, au primaire; français, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 2 disquettes (9 ou 13 cm); 1 manuel de référence (54 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; carte graphique CGA; écran couleur; 2 unités de disquette ou 1 disque rigide et 1 unité de disquette; imprimante IBM ou Epson facultative.

Prix : 85,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 75,00 $ par école. Licence d'école : 85,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Parchemin

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement énoncés dans le logiciel et dans la documentation. Ils sont énoncés en termes compréhensibles et conviennent aux utilisateurs visés. L'organisation des objectifs est pertinente.

Contenu : Le contenu est cohérent, précis et adapté aux utilisateurs visés. Les exemples, en nombre suffisant, permettent d'atteindre les objectifs d'apprentissage. Les renseignements sont pertinents, à jour et exempts de stéréotypes. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique, cohérente et progressive, rassure l'utilisateur. Il a facilement accès à une fonction d'assistance à l'écran. Il est invité à vérifier son travail à l'aide d'une grille d'objectivation que l'enseignant peut consulter ou modifier au besoin. Ce logiciel favorise la créativité et permet une évaluation objective grâce, entre autres choses, à la forme attrayante de la production imprimée. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel sont conformes à ceux des programmes de français du primaire et du secondaire. Cet outil de travail permet la production des quatre types de textes qui sont définis dans ces programmes. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est fiable et facile à utiliser. L'utilisateur peut y circuler et s'y retrouver à tout moment. Les pages-écrans sont attrayantes. Les travaux peuvent être sauvegardés à volonté. La configuration du logiciel est très peu flexible pour ce qui est des paramètres d'affichage. Très peu d'options peuvent être modifiées. La mise en pages, la forme des caractères ainsi que les couleurs n'attirent pas le regard. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant peut facilement intégrer ce logiciel en classe à la condition d'avoir une connaissance minimale de la micro-informatique. La grille d'observation et les textes peuvent être modifiés par l'enseignant dans le but de mieux les adapter à sa démarche pédagogique et aux utilisateurs. Ce logiciel favorise la coopération et l'autonomie. La documentation, sans index, ne propose pas d'approches pédagogiques ni d'activités connexes. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Dans l'ensemble, le logiciel est fiable, facile à utiliser et attrayant. Il permet de planifier les étapes qui mènent à la production de l'un des quatre types de textes prévus aux programmes de français. Le logiciel contient une banque de textes facilement modifiables par l'enseignant. La documentation est faible en ce qui a trait à la mise en pages et au contenu. **Cote : 4**

Super fraction

Logiciel évalué en 1992
Version 1
Montréal : Québit Logiciels inc., 1992
ISBN 2-920634-29-3

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Super fraction» est un logiciel qui permet de maîtriser le concept de la fraction et de ses algorithmes de calcul. Il traite d'addition, de soustraction, de multiplication, de division et de sériation des fractions. Le logiciel explique d'abord, d'une façon visuelle et mathématique, la fraction ou l'opération sur les fractions. Il propose ensuite à l'utilisateur de nombreux exercices et l'informe constamment de ses succès ou de ses erreurs. Il soutient l'utilisateur en difficulté en lui rappelant la règle jumelée à une représentation visuelle. Le logiciel permet à l'enseignant de gérer l'atteinte des objectifs en fixant le seuil de réussite au cours de l'utilisation du module d'évaluation. «Super fraction» contient un jeu à sept niveaux de difficultés qui permet à l'utilisateur d'enrichir et d'approfondir ses connaissances.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 3G2
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Tutoriel; exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; adaptation scolaire.

Programmes d'études : Mathématique, au primaire; mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 3 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (33 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquette; carte graphique EGA,VGA ou Hercules; écran couleur; imprimante facultative.

Prix : 99,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 99,00 $ par école. Licence d'école : 99,00 $.
Copie de sécurité : Disponible.
Garantie : Disponible.

Super fraction

Objectifs : «Super fraction» définit clairement les objectifs d'apprentissage. Il privilégie une démarche graduée et personnalisée. Il permet d'évaluer l'atteinte des objectifs.

Contenu : Le contenu est pertinent et adapté aux utilisateurs visés. Il est précis et conforme aux objectifs poursuivis. Les exercices sont nombreux et permettent de suivre une démarche logique et graduée. La langue est adaptée aux utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche est cohérente et utilise l'erreur pour progresser vers l'atteinte des objectifs. Le soutien fourni à l'utilisateur est contextuel et offre deux modes de représentation (la règle et la représentation graphique de la règle). Le logiciel informe l'utilisateur de ses succès en lui offrant un soutien constant. L'enseignant peut régler l'accès aux modules qui sont offerts. Il peut déterminer le nombre d'exercices et le seuil de réussite des tests. Le logiciel présente deux formes d'évaluation, formative et sommative. Les résultats des utilisateurs paraissent à l'écran et peuvent être imprimés. **Cote : A**

Programmes d'études : Le contenu, les objectifs ainsi que la démarche pédagogique du logiciel sont en concordance avec ceux des programmes de mathématique. **Cote : A**

Facture : «Super fraction» est facile à utiliser, il est rapide d'exécution et permet de progresser d'une façon autonome. Le logiciel permet d'imprimer un diplôme pour signaler l'atteinte des objectifs visés. Le son, superflu, ne nuit pas au déroulement du logiciel. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : «Super fraction» peut être adapté à divers groupes d'utilisateurs, mais l'enseignant ne dispose pas d'un guide pédagogique. Un point fort du logiciel est la possibilité qu'il offre de vérifier la réussite de chaque élève. La documentation donne une fidèle description du contenu. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont pertinents et adaptés aux utilisateurs. «Super fraction» propose une démarche pédagogique cohérente qui permet l'utilisation intelligente de l'erreur. L'élève reçoit un soutien constant qui lui permet de progresser de façon autonome. Il peut également évaluer ses apprentissages. L'enseignant a la possibilité de gérer l'évaluation en paramétrant les tests (nombre d'exercices, seuil de réussite). Il peut intégrer facilement le logiciel en classe et trouver différents modes d'utilisation. **Cote : 5**

Trigol

Logiciel évalué en 1992
Version 3.1
Sherbrooke : Université de Sherbrooke, 1990

Ce logiciel a été réalisé grâce au soutien financier du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Science du Québec à l'intérieur du Programme de recherche-développement pour les formateurs.

Description :
«Trigol» favorise l'acquisition des notions mathématiques nécessaires à l'apprentissage de la programmation des machines-outils à commandes numériques. Il propose à l'élève, pour chacun des modules (équations algébriques, trigonométrie, points tangents), des données théoriques et des exercices appropriés. Il lui présente plusieurs pages-écrans qui fournissent des renseignements sur le logiciel (interaction, objectifs poursuivis).

Éditeur : Jean Lapointe
Université de Sherbrooke
Faculté des sciences appliquées
Sherbrooke (Québec) J1K 2R1
Téléphone : (819) 821-7144

Distributeur : Université de Sherbrooke
Faculté des sciences appliquées

Types : Tutoriel; exerciseur.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire; mécanique; électromécanique; hydrothermie; meuble et construction.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 feuillet (12 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 512 Ko; 2 unités de disquettes ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; carte graphique CGA, EGA, MCGA ou VGA; écran couleur.

Prix : 39,95 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 99,95 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Trigol

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans le logiciel et dans la documentation. Leur présentation permet de suivre une démarche structurée et logique qui facilite l'atteinte de ces objectifs.

Contenu : Le contenu est présenté dans un langage simple qui convient aux champs d'intérêt et au rythme d'apprentissage des élèves de la formation professionnelle. Pour être conforme au système international d'unités, il serait souhaitable qu'on utilise la virgule au lieu du point dans la notation décimale. La présentation structurée du contenu permet une utilisation ponctuelle aussi bien que soutenue du logiciel. Les exercices sont en nombre suffisant et permettent d'atteindre les objectifs visés. **Cote : A**

Pédagogie : Pour chacun des modules présentés (théorique, prétest, exercices, tests, démonstration), le logiciel utilise une démarche logique et structurée qui privilégie un mode d'apprentissage à caractère déductif. Les exercices sont en nombre suffisant et peuvent être choisis selon leur niveau de difficultés. La rétroaction est peu variée; des messages plus significatifs guideraient davantage la démarche de l'élève. L'utilisation constructive de l'erreur n'est pas mise à profit. Après un test, l'élève est dirigé vers l'un ou l'autre des modules sans avoir accès à ses résultats. Le test d'évaluation offert n'était pas en fonction sur la copie soumise à l'évaluation. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes aux programmes d'études de la formation professionnelle. Certaines notions, telle la trigonométrie du triangle, conviennent également en éducation des adultes. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est facile à utiliser. Ses menus sont simples, structurés et faciles à consulter. Il exploite pertinemment la couleur et le graphisme pour illustrer les exercices. L'utilisateur a une bonne maîtrise du déroulement du logiciel. Au moment de l'évaluation du logiciel, le module de test diagnostique n'était pas au menu principal. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Conçu à l'origine pour la formation professionnelle, «Trigol» peut, avec un minimum de préparation, être utilisé en mathématique en éducation des adultes, principalement pour des activités de mise à niveau ou d'enrichissement en classe. L'addition d'un module de gestion des résultats des élèves serait souhaitable. La documentation est réduite au minimum. Un guide pédagogique pour l'enseignant et un guide d'activités pour l'élève favoriseraient une utilisation maximale du logiciel. **Cote : C**

Synthèse de l'évaluation : «Trigol» est facile à utiliser et agréable à consulter grâce à la simplicité de ses menus. Les exercices sont pertinents et adaptés aux élèves. Le logiciel peut facilement s'intégrer en classe au cours d'activités de mise à niveau. Pour une utilisation maximale du logiciel, un guide de l'enseignant et un guide de l'élève seraient souhaitables. **Cote : 4**

Numéro de catalogue : 1399

Vidéoscript

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Laval : Éditions FM, 1991
ISBN 2-89047-293-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
«Vidéoscript» aide à préparer et à présenter un exposé de façon originale. L'utilisateur dispose de dessins et de textes qui lui permettent de préparer chacune des pages de son exposé. Il peut facilement créer des effets spéciaux qui sont différents d'une page-écran à l'autre. Ce logiciel ne contient pas de contenu particulier. Il permet donc à l'utilisateur d'intégrer les contenus de son choix (textes, graphiques, dessins). Il est intéressant aussi bien pour l'enseignant que pour l'élève; il leur permet de structurer leur pensée dans le but de présenter un travail sous forme de diaporama électronique.

Commentaires :
«Vidéoscript» doit être utilisé avec le logiciel «Hypercard», version française 1.2.5, et avec le système d'exploitation, version 6.0.4 ou plus récente.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Éditeur : Éditions FM
1113, avenue Desnoyers
Laval (Québec) H7C 1Y6
Téléphone : (514) 324-0712
Télécopieur : (514) 664-1521

Distributeur : Éditions FM

Types : Logiciel de présentation visuelle.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (77 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; 2 unités de disquette ou 1 unité de disquette et 1 disque rigide; imprimante facultative.

Prix : 125,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 100,00 $ par école. Licence d'école : 125,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Vidéoscript

Objectifs : L'objectif du logiciel est d'amener l'enseignant ou l'élève à réaliser une présentation visuelle. Les objectifs sont clairement définis dans le logiciel ainsi que dans la documentation. La démarche pédagogique est logique, allant du général au particulier.

Contenu : «Vidéoscript» est un logiciel qui accepte un contenu varié (textes, graphiques, dessins). Il permet de traiter des données avec souplesse et efficacité. L'utilisateur pourra ainsi planifier, grâce aux outils qui lui sont offerts, une présentation visuelle originale, personnelle, qui stimulera sa créativité et qui captera son intérêt. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique est cohérente et progressive. Elle favorise la créativité et respecte le rythme d'apprentissage de l'élève. Le logiciel permet une interactivité constante. Les messages de rétroaction sont pertinents et éviteront les erreurs de manipulation. L'ordinateur est un outil stimulant et innovateur pour la présentation de tels travaux. **Cote : B**

Programmes d'études : Ce logiciel ne correspond pas à un programme d'études en particulier. Cependant, on trouve dans plusieurs programmes d'études la préoccupation constante d'offrir aux élèves un outil de présentation de leurs travaux. Le logiciel répond à ce besoin. **Cote : B**

Facture : «Vidéoscript» doit être utilisé avec le logiciel «HyperCard» ce qui lui assure d'excellentes qualités de convivialité, de fiabilité et d'esthétique (menus déroulants, aide pertinente, simplicité d'utilisation). L'utilisateur peut en tout temps travailler à partir des icônes présents à l'écran ou à partir des codes dits de raccourci. Il maîtrise bien le déroulement et les fonctions du logiciel. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : La documentation, bien illustrée, contient quelques suggestions pour tirer parti du logiciel en classe. Le manuel de référence, le cahier-tutoriel et le guide pédagogique sont bien structurés et suffisamment détaillés. Le logiciel permet plusieurs modes interactifs (élève-élève, élève-enseignant) et chacun privilégie le travail en équipe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les objectifs d'apprentissage de «Vidéoscript» et la démarche qu'il préconise favorisent son intégration dans plusieurs matières. L'excellente présentation à l'écran ainsi que sa facilité d'utilisation en font un outil d'une facture intéressante. La documentation est pertinente et utile. La possibilité de créer des activités d'apprentissage, de mieux planifier et d'améliorer la présentation d'un travail constituent les principales forces de ce logiciel. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1400

Voyage en Nouvelle-France

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Montréal : Groupe Micro-Intel inc., 1991
ISBN 2-921226-48-0

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec.

Description :
Ce logiciel permet, grâce à un retour à l'époque de la Nouvelle-France (1534-1763), de se familiariser avec la démarche et l'approche historique du programme d'histoire du Québec et du Canada de 4e secondaire. L'élève incarne un rôle (paysanne, explorateur, traiteur ou religieux) et participe activement aux événements de la vie de ces personnages. Il mène des recherches historiques à l'aide de banques de données intégrées, afin de trouver quelles sont les principales situations auxquelles les personnages font face.

Éditeur : Groupe Micro-Intel inc.
3155, rue Hochelaga, 2e étage
Montréal (Québec) H1W 1G4
Téléphone : (514) 528-1905
Télécopieur : (514) 526-9192

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Jeu; banque de données dédiée.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Histoire du Québec et du Canada.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 5 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (21 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (93 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (121 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; 2 unités de disquette; disque rigide souhaitable; imprimante facultative.

Prix : 150,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 150,00 $ par école. Licence d'école : 150,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Voyage en Nouvelle-France

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis dans la documentation. Ils rejoignent les quatre premières unités du programme d'études visé.

Contenu : Le contenu est adapté aux utilisateurs et atteint les objectifs poursuivis. Les renseignements fournis dans les banques de données sont pertinents, traités en profondeur, bien structurés et exempts de stéréotypes. Le niveau de la langue et le vocabulaire sont adaptés aux utilisateurs. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédagogique permet d'atteindre les objectifs visés. L'interactivité est bonne et les messages sont utiles. L'élève a accès à une fonction d'assistance. Toutefois, les messages de renforcement ne peuvent être modifiés par l'enseignant. L'élève peut progresser dans le jeu avec ou sans indices. L'enseignant ne peut avoir un relevé détaillé des difficultés rencontrées par l'élève. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche du logiciel sont conformes à ceux du programme d'histoire de 4e secondaire. Le logiciel est un excellent outil pour le renforcement et l'enrichissement, car il est conçu sous forme de banque de données. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est de manipulation aisée. Les instructions qui paraissent à l'écran sont faciles à comprendre. Les graphiques, les cartes, les tableaux sont de bon goût. Le logiciel ne permet pas de sauvegarder les travaux des élèves. Toutefois, on peut imprimer les pages-écrans en utilisant la commande d'impression du système d'exploitation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Tel quel, le logiciel est très valable comme outil de renforcement et d'enrichissement. Il peut faciliter les apprentissages en histoire du Québec et du Canada. Il est toutefois impossible d'en modifier le contenu ou d'obtenir une analyse détaillée des difficultés rencontrées par l'élève. Des ajouts en ce sens faciliteraient son intégration en classe. La documentation contient une copie du contenu des banques de données, des cartes muettes et des tableaux à compléter, ce qui peut être utile à l'enseignant. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel est bien conçu, stimulant et attrayant. C'est un bon outil de renforcement et d'enrichissement. L'intéractivité et la rétroaction sont des éléments positifs et motivateurs. L'enseignant ne peut modifier le contenu du logiciel. Il ne reçoit aucune rétroaction sur la réussite des élèves. **Cote : 5**

WPuzzle

Logiciel évalué en 1992
Version 5.12
Val-Bélair : Logiciel 80, 1991
ISBN 2-9802799-0-0

Description :
Ce logiciel est un jeu semblable à un casse-tête. Il présente une banque de 22 dessins à assembler. L'utilisateur gère lui-même le temps d'exécution et choisi le degré de difficultés du jeu. Un mode d'utilisation est inclus dans le logiciel.

Éditeur : Logiciel 80
1155, avenue sur le Golf
Val-Bélair (Québec) G3J 1T7
Téléphone : (418) 843-2693

Distributeur : Logiciel 80

Types : Jeu.

Utilisateurs : Tous les utilisateurs.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (13 cm); 1 feuillet (8 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 256 Ko; 1 unité de disquette; carte graphique CGA ou VGA; écran couleur; souris facultative.

Prix : 10,00 $.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

WPuzzle

Objectifs : L'objectif d'apprentissage est de reconstituer un dessin à l'écran à la façon d'un casse-tête. Cet objectif n'est pas indiqué dans la documentation. La démarche suggérée est logique.

Contenu : Ce logiciel contient 22 dessins. Cette banque de dessins convient bien aux champs d'intérêt des élèves, petits et grands. La documentation est mal structurée, donc difficile à lire et à comprendre. **Cote : C**

Pédagogie : Le fait que le logiciel soit un jeu contribue à l'atteinte de l'objectif visé. Le logiciel respecte bien le rythme d'apprentissage de l'élève. Il a la possibilité de choisir entre quatre niveaux de difficultés. Des références sont disponibles en tout temps. Après avoir assemblé un dessin, l'élève reçoit des renseignements quant au temps écoulé et au nombre de déplacements effectués. La reconstitution réussie d'une image est le seul renforcement offert. **Cote : C**

Programmes d'études : Bien que l'objectif d'apprentissage, le contenu et la démarche du logiciel ne correspondent pas de façon générale à ceux des programmes d'études, il peut être utilisé comme outil complémentaire afin de favoriser l'acquisition de certaines aptitudes, telles l'orientation spatiale, la concentration et l'observation.

Facture : Ce logiciel présente une qualité de dessin agréable. Il est facile à utiliser. Son point fort réside dans le fait que l'utilisateur a la maîtrise totale de son rythme d'apprentissage. Les messages à l'écran pourraient être plus explicites. Le logiciel ne permet pas la sauvegarde du travail des élèves. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : «WPuzzle» est un jeu simple qui peut s'intégrer facilement en classe comme outil complémentaire. Il permet de travailler certaines notions d'orientation spatiale et d'améliorer des habiletés de repérage. Il permet de travailler en équipe, ce qui favorise la coopération. Le logiciel offre quatre niveaux de difficultés et peut s'adapter à différents groupes d'utilisateurs. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce jeu éducatif est facile à utiliser spécialement par les élèves plus âgés. Il favorise l'acquisition d'habiletés liées à l'orientation spatiale, à la concentration et à l'observation ainsi qu'à la découverte de procédés de résolution de problèmes. L'objectif du logiciel peut facilement être atteint. Les dessins sont de bonne qualité et sauront capter l'intérêt des élèves. Le logiciel offre la possibilité de graduer le niveau de difficultés au cours de la reconstitution de l'image en augmentant le nombre de pièces du puzzle, ce qui constitue l'un de ses points forts. **Cote : 4**

Everyday Mathematics

Logiciel évalué en 1992
Version 3.0
par Degem Systems inc
Orlando : Edusoft America Inc., 1990
(Problem Solving Microlab)

Description :
Ce didacticiel s'adresse aux élèves du secondaire. Il comprend sept cours subdivisés en 22 modules traitant des sujets suivants : arithmétique, algèbre, géométrie, statistiques et probabilités, trigonométrie. Il présente pour chaque sujet une théorie, des exemples et des problèmes à résoudre. Une fonction d'assistance est offerte en tout temps. Les résultats de l'élève sont présentés sous la forme d'un tableau qui peut être affiché à l'écran ou imprimé.

Commentaires :
L'utilisation de la souris est fortement suggérée.

Éditeur : Degem Systems Inc.

Distributeur : Edusoft America Inc.
6220 S. Orange Blossom Trail, #186
Orlando, Florida 32809 USA
Téléphone : (407) 859-7054
Télécopieur : (407) 859-7144

Types : Exerciseur; tutoriel.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Mathématique, au secondaire.

Langue d'affichage : Français. Également offert en anglais.

Composantes : 35 disquettes (9 ou 13 cm); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (38 pages); 1 manuel de référence (51 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 1 unité de disquette et 1 disque rigide; souris facultative; mémoire vive de 640 Ko; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 90,00 $ par module.

Modalités de licence : Licence d'école : pour 16 micro-ordinateurs PC d'IBM, 395,00 $ par module acheté séparément; 285,00 $ par module si tous les modules d'un cours sont achetés (par exemple, les quatre modules de pré-algèbre).

Copie de sécurité : Non disponible.

Garantie : Non disponible.

Everyday mathematics

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documention, mais ils sont absents des pages-écrans. Ils visent à faire comprendre plusieurs concepts mathématiques. Pour les appliquer, les élèves sont amenés à suivre une démarche pédagogique axée sur la résolution de problèmes.

Contenu : Le contenu, pertinent et exact, propose des règles qui facilitent l'apprentissage. Présenté de façon logique, il est appuyé d'illustrations graphiques attrayantes et fournit des explications appropriées. Les exercices sont nombreux, intéressants et bien structurés. Le vocabulaire est précis. Le système international d'unités n'est pas toujours utilisé. Aucun stéréotype n'a été relevé. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel privilégie l'apprentissage individualisé. L'approche pédagogique est axéee sur l'apprentissage par tâtonnement. Les exercices préparatoires (définitions, exemples) sont pertinents: ils sont adaptés aux utilisateurs visés. La fonction d'assistance et la rétroaction sont accessibles en tout temps; les renforcements sont peu variés. Le logiciel offre une fonction de gestion pédagogique. Les résultats de l'élève sont sauvegardés et peuvent être imprimés; ils ne sont toutefois pas analysés. L'utilisation de l'ordinateur est pleinement justifiée. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique sont conformes à ceux que préconisent les programmes de mathématiques du secondaire. La démarche pédagogique n'est pas décrite dans le documentation, mais on la déduit facilement dans le logiciel. **Cote : A**

Facture : Les menus, pertinents et bien structurés, permettent de progresser aisément dans le logiciel. L'élève peut se servir de la souris ou du clavier pour entrer ses données, mais l'emploi de la souris est préférable. Il maîtrise facilement le déroulement des exercices et peut y mettre fin en tout temps. L'enseignant peut limiter les exercices à la résolution de problèmes particuliers ou en ajouter. La fonction d'assistance peut être désactivée par l'enseignant. Les couleurs et le graphisme sont attrayants ce qui contribue à capter l'attention des élèves. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel ne comprend ni guide pédagogique ni guide d'activités. Son intégration en classe nécessite un temps de préparation raisonnable. La documentation, bien que claire et précise, ne propose ni scénarios d'apprentissage ni exercices complémentaires. L'élève peut travailler en équipe, ce qui incite à la coopération. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel répond aux objectifs des programmes de mathématique, car il privilégie uen approche pédagogique axée sur la résolution de problèmes. Il est un bon moyen de varier les exercices habituellement proposés en classe. La clarté des pages-écran, la facilité d'utilisation des menus, la fonction d'assistance, la rétroaction et la fiabilité du logiciel en font un outil intéressant. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1408

Exploratexte

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Francine Bergevin, Eric Brunelle
et Marc-Antoine Parent
Montréal : Machina Sapiens inc., 1992

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec

Description :
«Exploratexte» s'adresse aux élèves du secondaire. Il permet d'analyser grammaticalement des phrases relativement courtes et de corriger les fautes d'orthographe et d'accord. Pour ce faire, l'élève peut utiliser le «dictionnaire», le «conjugueur» et la «grammaire intégrée» qui se trouve dans la fonction «explication».

Éditeur : Machina Sapiens inc.
3290, avenue Lacombe
Montréal (Québec) H3T 1L7
Téléphone : (514) 733-1095
Télécopieur : (514) 733-2774

Distributeur : Machina Sapiens inc.

Types : Logiciel d'aide à l'écriture.

Utilisateurs : Secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Français, au primaire; français, au secondaire.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 manuel de référence (36 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (28 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (88 pages).

Micro-ordinateurs : Macintosh d'Apple; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : Mémoire vive de 1 Mo; 1 unité de disquette; disque rigide; imprimante; Windows 3.1 pour la version IBM.

Prix : 199,00 $ pour le premier exemplaire; 59,00 $ par exemplaire supplémentaire.
Modalités de licence : Communiquer avec le distributeur.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Exploratexte

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Ils permettent de suivre une démarche pédagogique bien structurée. Logiciel d'aide à l'écriture «Exploratexte» est, comme son nom l'indique, un outil d'exploration et de révision orthographique et grammaticale.

Contenu : Le logiciel contient des données sur la grammaire et l'orthographe complètes, un conjugueur et un dictionnaire de 52 000 mots. Le contenu grammatical est valable pour approfondir les notions à l'étude. Le logiciel est aussi utile pour relever les erreurs dans un texte simple et pour les expliquer. Les explications comportent cependant certaines inexactitudes particulièrement en ce qui touche les règles d'exception. **Cote : B**

Pédagogie : Le logiciel ne comporte pas de démarche pédagogique systématique. Douze activités permettent de corriger les fautes d'orthographe et d'accord, mais elles sont utiles surtout aux élèves plus avancés. L'information est très abondante. **Cote : A**

Programmes d'études : Ce logiciel facilite l'apprentissage de la grammaire et de l'orthographe. Il privilégie une démarche pédagogique traditionnelle (explication des erreurs, incitation à la recherche). La configuration du logiciel permet à l'enseignant de créer des exercices à sa convenance. **Cote : B**

Facture : Le logiciel n'exige que très peu de connaissances en informatique. Les menus et les messages sont clairs. L'élève a accès pour corriger ses fautes à la fonction «explication» et à trois outils : l'analyseur, le dictionnaire et l'icône d'aide. De plus, la fonction «explication» permet de visualiser la phrase à la verticale ce qui constitue le résultat de l'analyse grammaticale auquel s'ajoutent les relations existant entre les mots. Il est possible d'utiliser les imprimantes qui sont compatibles avec les appareils Macintosh d'Apple et l'environnement Windows 3.1. Les limites du logiciel sont clairement indiquées dans le guide de l'enseignant. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce qui fait la force de ce logiciel, c'est que l'enseignant peut concevoir divers types d'activités afin d'approfondir les connaissances de l'élève. Pour ce faire, il devra toutefois y mettre beaucoup de temps. Il faut noter que l'élève devra parfois faire appel à l'enseignant, à la grammaire ou au dictionnaire. Les activités proposées aux élèves facilitent l'intégration du logiciel en classe. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Ce logiciel répond bien à ce qu'il propose de faire : l'analyse grammaticale de la phrase et le repérage d'erreurs orthographiques et grammaticales. Il permet à l'élève d'acquérir des habiletés pour trouver des solutions à ses problèmes d'écriture. Pour arriver à progresser dans ses apprentissages, l'élève aura besoin d'un certain soutien pédagogique. Les pages-écrans, les icônes et les menus facilitent l'utilisation du logiciel. L'importation des textes ASCII est possible même si on réfute cette allégation dans la documentation. **Cote : 5**

Géo Graf II

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Richard Goulet *et al.*
Outremont : Luc Michaud logiciels experts ltée, 1992
ISBN 2-920968-07-6

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec

Description :
«Géo Graf II» est un logiciel de cartographie qui permet de créer des cartes par numérisation et de constituer des zones géographiques de façon à pouvoir réaliser des cartes thématiques. La banque de cartes touche l'essentiel des programmes de géographie du secondaire. Elle sert à concevoir de nouvelles cartes en superposant différents éléments géographiques sur un fonds de carte. Un module de type «tableur» permet de traduire des valeurs numériques en données spatiales sur les cartes qui sont créées.

Éditeur : Luc Michaud logiciels experts ltée
1280, rue Bernard Ouest, bureau 401
Outremont (Québec)
Téléphone : (514) 948-1000
Télécopieur : (514) 948-0511

Distributeur : Luc Michaud logiciels experts ltée

Types : Éditeur de cartes thématiques.

Utilisateurs : Secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Géographie générale; géographie du Québec et du Canada.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 10 disquettes (13 cm); 7 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (166 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; carte graphique EGA ou VGA; écran couleur; souris; 2 unités de disquette; disque rigide et tablette graphique souhaitables.

Prix : 250,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 250,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Géo Graf II

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

Le logiciel permet de saisir et de traiter des quantités suffisantes de données, ainsi que d'afficher des caractères graphiques et des textes. On note une insuffisance quant aux limites imposées par l'outil (crayon) dans la réalisation du fond de carte. L'absence de règle graduée rend difficile la mise en pages efficace de la carte. La superposition de couches de zone est impossible. Le logiciel ne permet pas de copier une ou plusieurs portions d'une carte et de déplacer un élément unique de la carte à l'intérieur de la zone de travail.

Cote : B

Capacité d'impression :

Le logiciel permet d'utiliser plusieurs types d'imprimante. L'impression des cartes s'exécute dans des délais raisonnables. La mise en pages des cartes avant impression fonctionne à partir du principe de sortie conforme à l'affichage «what you see is what you get» (WYSIWYG).

Cote : A

Facture :

La présence de menus et d'icônes facilite l'utilisation du logiciel. Chaque zone de la page écran est bien délimitée, malgré un déséquilibre quant à l'espace occupé par certaines d'entre elles. Le repérage des fichiers se fait difficilement vu la grosseur des caractères. Pour effacer des fichiers, l'utilisateur doit sortir du logiciel et se servir des commandes du système d'exploitation. L'utilisation exclusive de la souris dans la création des fonds de carte est un obstacle à la souplesse de fonctionnement du logiciel. L'emploi d'une tablette graphique est recommandé.

Cote : B

Adaptabilité :

Dans le module de type «tableur», il est possible d'importer des données des logiciels Excel, Quattro et Lotus 1-2-3. Le logiciel ne permet pas l'exportation de cartes. Il s'adapte à plusieurs modèles de micro-ordinateurs, mais les plus puissants pourront en maximiser le rendement. La saisie de données se fait à l'aide de la souris ou de la tablette graphique. Les fonctions de type «tableur» intégrées au logiciel ont l'avantage de permettre la traduction de valeurs numériques en données spatiales que l'on peut placer sur les fonds de carte.

Cote : A

Convivialité :

Un programme qui prend en charge la procédure d'installation du logiciel est fourni. Les étapes à suivre sont faciles à comprendre. L'utilisateur peut accéder en tout temps à une aide contextuelle. La structure des menus est progressive et cohérente. La rétroaction dans le module de type «tableur» est insuffisante pour valider les entrées. La présentation de la documentation facilite la consultation et le repérage de l'information ainsi que l'utilisation du logiciel.

Cote : A

Adaptation à la pratique pédagogique :

Le logiciel s'adapte bien aux besoins des enseignants. Il est possible de produire dans un temps raisonnable des cartes thématiques de qualité. La banque de fonds de cartes est complète et correspond au contenu notionnel véhiculé dans les programmes d'études visés, principalement celui de 3e secondaire. Le logiciel exploite bien les possibilités de l'ordinateur et favorise la créativité de l'enseignant. Bien qu'il ait été conçu pour les enseignants, les élèves pourraient également l'utiliser à l'intérieur d'une activité d'enrichissement dirigée.

Cote : A

Synthèse de l'évaluation :

Ce logiciel est un outil performant pour la saisie, le traitement et l'impression des données. Un de ses principaux atouts est de transposer des données statistiques sur un fond de carte. Il est facile à utiliser. L'enseignant a la possibilité de produire des cartes variées répondant à des besoins précis. La documentation, de bonne qualité, est facile à consulter.

Cote : 5

Graphtab

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Claude Laverdure
Montréal : CRAPO inc., 1992
ISBN 2-89401-062-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec

Description :
«Graphtab» est un logiciel-outil qui s'adresse aux écoliers ainsi qu'aux élèves du secondaire. Il présente les quatre opérations arithmétiques et des fonctions mathématiques (trigonométrie, statistiques, etc.). Il contient dix types de graphiques qui sont en relation constante avec les données d'une feuille de calcul. Cette feuille possède 64 colonnes et 256 lignes. Les composantes de la page-écran sont une zone de renseignements formée de l'adresse de la cellule et de l'identification des lignes et des colonnes en caractères alphanumériques, une zone de menus et une zone de travail comprenant la feuille de calcul.

Éditeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Distributeur : CRAPO inc.

Types : Tableur-grapheur.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (111 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; 1 [illegible]e graphique CGA, EGA, VGA ou Hercules; écran couleur; imprimante facultative; [illegible] souhaitable.

Prix : 79,00 $.
Modalités de licence : Pour le réseau scolaire québécois, licence d'école : 150,00 $. Ailleurs, licence d'école : 175,00 $
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Graphtab

Capacité de saisie et de traitement de l'information :

«Graphtab» permet de saisir et de traiter des quantités suffisantes de données, et d'afficher des caractères numériques, alphabétiques et graphiques ainsi que des majuscules et des minuscules. Une seule police de caractères est proposée. Les déplacements s'effectuent facilement à l'intérieur de la feuille de calcul. Le logiciel permet de trier les données, mais la recherche d'information est impossible. On ne peut pas obtenir un graphique cartésien à l'écran. L'utilisateur peut fabriquer simultanément deux courbes ou plus sur le même plan.

Cote : B

Capacité d'impression :

Le logiciel permet l'impression en format portrait et paysage. La mise en pages des données est peu diversifiée. Le logiciel imprime ce qui paraît à l'écran sur une page; ce qui n'y paraît pas est imprimé sur une autre page. L'impression des travaux se fait sur les imprimantes matricielles des familles Epson et IBM ainsi que sur les imprimantes à laser de la famille HP. L'utilisateur peut choisir deux qualités d'impression (brouillon et qualité supérieure).

Cote : B

Facture :

Les déplacements à l'intérieur de la feuille de calcul s'effectuent aisément. Les menus sont faciles d'accès et bien structurés. Le logiciel permet de programmer la sauvegarde automatique des données dans les délais désirés. Les manoeuvres importantes de l'utilisateur sont bien protégées contre les erreurs. Le logiciel permet une gestion efficace des fichiers. L'utilisation de la couleur, principalement pour les graphiques, serait un atout intéressant. Le contenu de la documentation est précis et structuré.

Cote : A

Adaptabilité :

Le logiciel permet la sauvegarde des données en format ASCII. L'importation et l'exportation de données sont également possibles si celles-ci sont transformées en ASCII. Le logiciel s'adapte bien à plusieurs types d'écran et de carte graphique. Au moment du démarrage, «Graphtab» permet de choisir le lecteur de disquette où devra s'effectuer la sauvegarde des fichiers.

Cote : A

Convivialité :

Le logiciel est simple et facile à utiliser. La fonction d'assistance est présente en tout temps; elle est complète et offre toujours un exemple pertinent. Les pages-écrans sont bien équilibrées; plusieurs éléments facilitent le repérage des données. La présentation aérée des menus ainsi que la clarté des messages à l'écran assurent un cheminement efficace à travers la feuille de travail. La documentation dresse la liste de la syntaxe à utiliser pour l'entrée de formules et d'algorithmes. La sélection des fonctions disponibles peut se faire de deux façons différentes.

Cote : A

Adaptation à la pratique pédagogique :

Il s'agit d'un outil simple à utiliser, qui peut répondre aux besoins multiples des enseignants et des élèves, non seulement en mathématique et en sciences, mais aussi dans plusieurs autres matières. Les exercices proposés à titre d'exemples sont plus ou moins pertinents. L'exploitation efficace du logiciel exige de la part de l'enseignant du temps pour concevoir des activités, celles-ci pouvant être très diversifiées. La présence de l'enseignant est nécessaire pour assurer un soutien pédagogique approprié. Lors de la conception d'un graphique, le logiciel détermine lui-même l'échelle verticale qui sera utilisée. Cependant, on peut la modifier en en définissant les limites.

Cote : A

Synthèse de l'évaluation :

C'est un outil simple à manipuler qui incite les élèves à parfaire leurs connaissances. Il offre la possibilité de créer plusieurs types d'activités autant en démonstration qu'en résolution de problèmes. Il affiche simultanément le tableau de données associé au graphique, ce qui permet de vérifier les relations qui existent entre eux lorsqu'on modifie les données.

Cote : 5

Numéro de catalogue : 1411

Gréfi

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Claude Guillette
Montréal : Québit Logiciels inc., 1992
ISBN 2-920634-29-1

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec

Description :
«Gréfi» est un logiciel ouvert qui s'adresse aux élèves et aux enseignants de 2e cycle du primaire ainsi qu'à ceux du secondaire. Il comprend deux modules. Le module «maître» permet de créer et de modifier des banques d'évaluation formative et d'en assurer la gestion pédagogique, de même que d'ajouter aux textes des dessins standards de format PCX. Le module «élève» assure un cheminement personnalisé en indiquant les objectifs qui sont poursuivis et ceux qui ont été atteints.

Éditeur : Québit Logiciels inc.
1584, rue Fleury Est
Montréal (Québec) H2C 1S6
Téléphone : (514) 381-8571
Télécopieur : (514) 381-7799

Distributeur : Québit Logiciels inc.

Types : Gestionnaire de cheminements d'apprentissage; éditeur de questions.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle; secondaire, 2e cycle; secondaire, formation professionnelle; éducation des adultes.

Programmes d'études : Tous les programmes.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 3 disquettes (9 cm); 1 manuel de référence (75 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; carte graphique CGA, EGA ou VGA; écran couleur; 2 unités de disquette; imprimante graphique souhaitable. Ce logiciel est aussi offert en version réseau.

Prix : 99,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 0,25 $ par élève inscrit à l'école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Gréfi

Objectifs : «Gréfi» vise la gestion des cheminements d'apprentissage des élèves. Ces objectifs sont clairement formulés dans la documentation et permettent de suivre une démarche pédagogique structurée.

Contenu : Le contenu de «Gréfi» est conforme à ce qui est exigé dans les programmes d'études du primaire et du secondaire. C'est un logiciel ouvert qui permet à l'enseignant de concevoir des activités d'apprentissage adaptées aux élèves et de suivre leurs progrès. Pour illustrer les possibilités du logiciel, un fichier de démonstration contenant une banque d'homophones pour les écoliers de 5e année a été ajouté au logiciel. En tout temps l'enseignant peut modifier ou ajouter du contenu à la banque existante. **Cote : A**

Pédagogie : Ce logiciel privilégie une démarche pédagogique cohérente, systématique et progressive. Les renforcements sont pertinents mais peu diversifiés. L'interactivité est soutenue. L'analyse des réponses, dans le module «élève», donne accès à des renseignements permettant de faire l'évaluation des apprentissages. L'entrée des données, dans le module «maître», est simple. L'élève qui ne termine pas un exercice devra le reprendre, car cet exercice aura été traité comme une erreur. **Cote : A**

Programmes d'études : La concordance des objectifs et du contenu du logiciel dépendra des données inscrites dans le module «maître». Les objectifs correspondent à ceux des programmes de français de 2e cycle du primaire et de 1er cycle du secondaire. La démarche pédagogique du logiciel s'oriente vers les principes d'évaluation formative préconisés dans plusieurs programmes d'études. **Cote : A**

Facture : Les menus facilitent l'utilisation du logiciel, qui accepte cinq possibilités d'entrée des réponses. L'élève maîtrise le rythme de déroulement des activités. Il peut mettre fin en tout temps à sa session de travail, mais il ne peut reprendre un exercice là où il l'a laissé. Un mot de passe assure la confidentialité du dossier de l'élève. Les données peuvent être conservées sur un disque rigide ou sur une disquette. Le mode d'utilisation du logiciel est efficace. Il est possible d'importer des fichiers graphiques, mais non de transférer des données dans d'autres logiciels ni dans un autre fichier «Gréfi». **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : L'enseignant crée lui-même ses instruments d'évaluation formative. Il peut les adapter à plusieurs niveaux de difficultés ainsi qu'à des contextes particuliers. Ce travail nécessitera cependant une somme importante de travail. Le logiciel offre des fonctions de gestion pédagogique efficace (résultats des élèves, évaluation, prescriptions, etc.). L'élève peut travailler de façon autonome. L'approche pédagogique est bien décrite et la banque de données (homophones) est appropriée. Il serait souhaitable que l'on propose d'autres banques. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : La grande flexibilité du logiciel permet d'y inclure un contenu très vaste touchant les programmes d'études de 2e cycle du primaire et ceux du secondaire. Ce logiciel permet une gestion pédagogique très poussée, notamment pour l'évaluation formative, mais l'enseignant devra y consacrer beaucoup de temps. L'impossibilité de reprendre un exercice non terminé ou d'exporter des données constitue le point faible du logiciel. **Cote : 5**

Le tour de ma région en bicyclette

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Alain Bouly
Montréal : Logiciels Ludicatif enr., 1991
ISBN 2-9801994-6-X

Description :
Destiné à l'écolier de 4e année, cet exerciseur l'invite à visiter sa région à bicyclette. A chaque arrêt, deux questions lui sont posées; elles peuvent être changées facilement par l'enseignant. Les réponses exactes donnent à l'écolier les lettres d'un mot à reconstituer dans un jeu de charivari. De plus, un casse-tête de sa région lui est présenté. Il soutient son attention tout en lui permettant de réviser ses connaissances en sciences humaines.

Commentaire :
On peut se procurer un module pour chacune des seize régions du Québec.

Éditeur : Logiciels Ludicatif enr.
1515, chemin du lac Écho
Prévost (Québec) J0R 1T0
Téléphone : (514) 224-4630

Distributeur : Logiciels Ludicatif enr.

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle.

Programmes d'études : Sciences humaines.

Langue d'affichage : Français.

Composantes : 1 disquette (9 cm); 1 fascicule (28 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 128 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 99,00 $. Licence de commission scolaire : 29,00 $ par école primaire. (maximum : 299,00 $).
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Non disponible.

Le tour de ma région en bicyclette

Objectifs : Les objectifs d'apprentissage sont clairement formulés dans la documentation. Le logiciel permet de suivre une démarche pédagogique logique, malgré une absence de sériation des objectifs.

Contenu : Le contenu du logiciel permet d'atteindre les objectifs visés. Il convient aux écoliers de 4e année. Ceux-ci peuvent progresser à leur propre rythme tout en maintenant une attention constante. **Cote : A**

Pédagogie : Ce jeu de questions et de réponses permet aux écoliers d'approfondir leurs connaissances. Toutefois, ce n'est pas un instrument d'évaluation. L'enseignant a la possibilité de préparer ses propres questions grâce à l'éditeur intégré. La démarche pédagogique proposée est simple, intéressante et sans contrainte de temps. L'écolier peut interagir facilement avec le logiciel. Les renforcements souffrent d'un manque de créativité. **Cote : A**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage et le contenu du logiciel sont conformes à ceux des programmes de sciences humaines du primaire. **Cote : A**

Facture : Le menu et les commandes du logiciel sont simples à utiliser. Le logiciel est d'exécution rapide. Il est fiable et polyvalent. Les pages-écrans contiennent des textes et des graphiques intéressants. Cependant, le menu principal n'est pas accessible en tout temps. La touche d'échappement doit être utilisée avec précaution puisqu'elle ramène automatiquement l'écolier au système d'exploitation. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : Ce logiciel est facile à utiliser. La documentation est simple, concise et complète. On peut facilement changer les questions. Les écoliers peuvent travailler de façon autonome. On déplore l'absence d'un mode d'installation du logiciel sur un appareil muni d'un seul lecteur de disquette. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Le logiciel, de conception simple, est facile à utiliser. Il soutient l'intérêt de l'élève et lui permet de progresser à son propre rythme. L'édition facile des questions par l'enseignant en fait un outil intéressant pour approfondir les notions à l'étude dans le programme de sciences humaines de 4e année. Le nombre et le type de renforcements positifs pourraient être améliorés. On déplore une sortie trop rapide du logiciel sans confirmation. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1413

Playhouse

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
par Tekoa ltée
Paris : LogiFrance inc., 1991
ISBN 2-9802090-1-5

Description :
«Playhouse» comprend trois parties, dont la première propose quatre types de jeux. C'est par élimination séquentielle que l'écolier parviendra à réussir les exercices. L'enseignant a la possibilité de créer de nouvelles présentations des composantes d'un tableau (dessin) ou de les modifier. Il peut également changer les mots associés aux composantes des tableaux et leurs définitions.

Éditeur : LogiFrance inc.

Distributeur : CRAPO inc.
3117-A, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1W 1G3
Téléphone : (514) 528-8791
Télécopieur : (514) 528-1770

Types : Exerciseur; jeu.

Utilisateurs : Primaire, 2e cycle; secondaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Anglais, langue seconde, au primaire; Anglais, langue seconde, au secondaire.

Langue d'affichage : Anglais.

Composantes : 1 disquette (9 ou 13 cm); 1 fascicule (20 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; Max de Comterm.

Matériel nécessaire : 256 Ko de mémoire vive; 1 unité de disquette; carte graphique CGA; écran couleur.

Prix : 49,00 $.
Modalités de licence : Licence d'école : 125,00 $. Licence de commission scolaire : 125,00 $ par école.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Playhouse

Objectifs : Ce logiciel initie les écoliers non anglophones à un vocabulaire de base en anglais. Pour ce faire, ils doivent établir une relation entre un mot et une courte définition. «Playhouse» vise aussi à les aider à orthographier correctement des mots. Les objectifs sont gradués, faciles à déduire tant dans le programme informatique que dans la documentation, mais les préalables n'y sont pas mentionnés.

Contenu : Le contenu du logiciel est pertinent, cohérent et impartial. Il propose une gamme d'activités qui sont intéressantes et bien conçues. Une activité devrait cependant être ajoutée afin d'atteindre pleinement l'objectif «Comprendre des définitions». D'autre part, l'information fournie dans la documentation étant incomplète, elle ne permet pas à l'enseignant de voir toutes les possibilités qu'offre le logiciel, ce qui l'oblige à l'explorer longuement. **Cote : B**

Pédagogie : La démarche pédagogique du logiciel privilégie un mode d'apprentissage par déduction. «Playhouse» fait appel à la créativité de l'écolier, stimule sa mémoire visuelle ainsi que sa pensée logique. Il présente plusieurs activités graduées selon les niveaux de difficultés et motive l'écolier par différents types de renforcement. Ce logiciel est un outil complémentaire à l'enseignement en classe. Il pourrait très bien être utilisé avec des écoliers anglophones de 1er cycle du primaire. **Cote : A**

Programmes d'études : Le logiciel permet d'acquérir l'une des quatre habiletés définies dans le programme d'études d'anglais, langue seconde, du primaire, soit la compréhension écrite. Par son caractère incitatif, «Playhouse» permet d'atteindre les objectifs terminaux 4.1.2.5 et 4.1.2.6. Les catégories lexicales proposées sont en concordance avec celles du programme d'études. Bien que la démarche pédagogique ne soit pas clairement expliquée dans la documentation, elle correspond à celle préconisée dans le programme visé. **Cote : B**

Facture : La présentation du logiciel à l'écran est attrayante grâce à la bonne qualité des graphiques et des couleurs. Le logiciel est facile à utiliser, ses menus sont simples et bien structurés. L'écolier peut travailler de façon autonome et interagir constamment avec le logiciel. Les éléments de renforcement sont pertinents et soutenus par des effets sonores et visuels. L'écolier ne peut pas sauvegardé son travail s'il ne l'a pas terminé. Le mode d'édition semble offrir des possibilités intéressantes, mais les renseignements fournis à ce sujet dans la documentation sont insuffisants pour en tirer profit. **Cote : B**

Adaptation à la pratique pédagogique : «Playhouse» est un exerciseur qui s'intègre facilement en classe, et ce malgré les lacunes du mode d'utilisation. L'enseignant devra y consacrer de longues heures de travail et vivra certaines frustations s'il tente d'utiliser le mode d'édition. L'insuffisance de renseignements dans la documentation en est la cause. **Cote : B**

Synthèse de l'évaluation : «Playhouse» est un complément intéressant à l'enseignement de l'anglais, langue seconde, de 2e cycle du primaire. Il est facile à utiliser, attrayant et incite l'écolier à aller plus loin grâce à sa conception soignée et à ses renforcements variés. Toutefois, les possibilités que pourrait offrir la fonction d'édition de nouvelles activités ont été mal exploitées par l'éditeur. **Cote : 4**

Ribambelle

Logiciel évalué en 1992
Version 1.0
Québec : S.G.F.A. inc., 1992
ISBN 1-9801459-3-9

Ce logiciel a été produit avec la collaboration du ministère de l'Éducation du Québec

Description :
«Ribambelle» est un exerciseur qui permet d'ordonner les séquences d'une histoire. Quatre approches sont offertes: avec indice, sans indice, avec texte et avec création ou modification d'une histoire. Les exercices sont gradués. Il est possible d'imprimer les travaux des écoliers, ce qui permet à l'enseigant de faire l'évaluation des apprentissages.

Scénario d'intégration disponible :
Communiquer avec :
CemisTHEQUE
350, boulevard Champlain Sud
Alma (Québec) G8B 5W2
Téléphone : (418) 347-3082
Télécopieur : (418) 347-3897

Utilisation en adaptation scolaire :
Voir la fiche descriptive dans :
Répertoire des logiciels éducatifs utilisés en adaptation scolaire
Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques
Ministère de l'Éducation du Québec
(code 16-4364).

Éditeur : S.G.F.A. inc.
5275, boul. Hamel Ouest, bureau 260
Québec (Québec) G2E 5M7
Téléphone : (418) 877-3133
Télécopieur : (418) 877-1365

Distributeur : Concepteva inc.
256, rue Crescent
Rosemère (Québec) J7A 3H8
Téléphone : (514) 621-3836

Types : Exerciseur; éditeur d'histoires.

Utilisateurs : Éducation préscolaire; primaire, 1er cycle.

Programmes d'études : Éducation préscolaire; français, au primaire.

Langue d'affichage : Français. Aussi offert en anglais.

Composantes : 1 disquette (9 cm) ou 2 disquettes (13 cm); 1 manuel de référence (68 pages); 1 guide pédagogique à l'intention des enseignants (18 pages); 1 guide d'activités à l'intention des élèves (4 pages).

Micro-ordinateurs : PC d'IBM et compatibles; PS/2 d'IBM et compatibles.

Matériel nécessaire : 640 Ko de mémoire vive; carte graphique MCGA et VGA; écran couleur; 1 unité de disquette de 1.44 Mo ou 2 unités de disquette de 720 Ko. Souris facultative.

Prix : 95,00 $.
Modalités de licence : Licence de commission scolaire : 85,00 $ par école. Licence d'école : 95,00 $.
Copie de sécurité : Non disponible.
Garantie : Disponible.

Ribambelle

Objectifs : Clairement formulé dans la documentation, l'objectif du logiciel est de montrer comment ordonner les séquences d'une histoire en faisant appel à des méthodes logiques de travail et à une démarche pédagogique structurée. L'exécution réussie permet d'atteindre les objectifs fixés.

Contenu : Le contenu, cohérent et gradué, convient aux champs d'intérêt des utilisateurs visés. Il contient un grand nombre d'éléments qui leur permettent d'accomplir la tâche désirée. **Cote : A**

Pédagogie : La démarche pédogogique privilégie un mode d'apprentissage inductif ou déductif. Les renforcements sont fréquents. L'interaction est soutenue et maintient l'intérêt des écoliers. Toutefois, le logiciel offre peu de soutien à ceux qui éprouvent une difficulté d'apprentissage ou qui ont des problèmes liés au fonctionnement du logiciel. Cette lacune peut être comblée par l'adaptation qu'en fera l'enseignant. Il peut accéder aux résultats de l'écolier, car ils sont simples et présentés sous forme d'icônes (type de récit, nombre d'essais, nombre de réussites). Le logiciel exploite bien les possibilités du micro-ordinateur. **Cote : B**

Programmes d'études : Les objectifs d'apprentissage, le contenu et la démarche pédagogique du logiciel sont conformes à ceux du programme d'études en éducation préscolaire ainsi qu'à ceux du programme de français de 1er cycle du primaire. **Cote : A**

Facture : Le logiciel est simple et facile à utiliser. Les menus sont pertinents et bien présentés au jeune utilisateur. Les couleurs sont attrayantes, les dessins sont beaux et les situations se révèlent réalistes. Les icônes sont significatifs pour l'écolier. La page-écran est aérée. Il est possible de sortir du logiciel en tout temps mais les résultats sont perdus si la session de travail n'est pas terminée. Le logiciel peut être utilisé en réseau sous certaines conditions qui sont expliquées dans la documentation. **Cote : A**

Adaptation à la pratique pédagogique : Le logiciel vise des objectifs précis. La maîtrise du logiciel dépendra de l'encadrement fourni par l'enseignant dès les premières manipulations. Bien que la fiche de l'écolier soit simple, elle donne suffisamment de renseignements quant à l'effort qu'il a fourni. Le logiciel permet le travail individuel ou en équipe, ce qui, dans ce dernier cas, favorise la communication et la coopération. La documentation fournit à l'enseignant tous les renseignements dont il a besoin pour utiliser efficacement le logiciel. **Cote : A**

Synthèse de l'évaluation : Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis et correspondent à ceux qui sont préconisés dans les programmes d'études. Le contenu est adapté aux utilisateurs visés. On note une faiblesse quant à l'encadrement fourni au jeune utilisateur qui éprouve une difficulté d'apprentissage ou qui rencontre un problème d'ordre technique. Cette lacune peut être corrigée selon l'adaptation pédagogique que l'enseignant fera du logiciel. Il s'intègre facilement en classe et peut servir d'élément déclencheur à des activités de prolongement. Sa facture est de bonne qualité et il est fiable. Toutefois, son utilisation en réseau ne peut se faire qu'à certaines conditions qui sont décrites dans la documentation. **Cote : 5**

Numéro de catalogue : 1417

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

16-4357-03

FIN